EVOLVE
FORTNITE
KIRBY AND THE RAINBOW CURSE
SCREAMRIDE
Game Master
24 ¿QUÉ QUIERES JUGAR?
PÁGINAS DE ANÁLISIS
DE LOS TÍTULOS DE LA TEMPORADA
XBOX ONE
360
Wii U
MÓVILES
RETRO
GAMEMASTER AWARDS 2015
PREMIAMOS LO MEJOR (Y LO PEOR) DE LOS VIDEOJUEGOS
THE ORDER
1886
SONY SE ADELANTA EN LA GUERRA DE EXCLUSIVAS CON ESTE TÍTULO LLENO DE MISTERIO Y ACCIÓN
MEX $39
USA $4
VENTA SOLO A MAYORES DE EDAD
63
7 500041 170593
RESEÑAS
ASSASSIN'S CREED UNITY | PES 15 | DRAGON AGE: INQUISITION | LITTLEBIGPLANET 3 | FAR CRY 4
Super Smash Bros. para Wii U es una verdadera joya



PRESIDENTES Pablo Creel · Miguel Ortiz Monasterio
DIRECTOR DE CIRCULACIÓN Rodolfo Trillo · *rtrillo1@grupomedios.com*
MARKETING David García · *david.garcia@grupomedios.com*
DIRECTOR DE VENTAS Roberto Caballero
SUBDIRECTORA DE VENTAS Elizeth Ramírez
elizeth.ramirez@grupomedios.com
SUBDIRECTOR DE VENTAS DIGITAL Fernando Espinoza
fernando.espinoza@grupomedios.com
GERENTE DE PRODUCCIÓN Elizabeth Ruvalcaba
DISEÑO DE PUBLICIDAD Flavio Cruz
VENTAS
Alejandra Bernal · alejandra.bernal@grupomedios.com
Mariana Zugarramurdi· *mariana.zuga@grupomedios.com*
Luis Gonzâlez · *luisgonzalez@grupomedios.com*

gamemaster.com.mx
DIRECTOR EDITORIAL Sergio Gasca de la Vega
sergiog@grupomedios.com
Editorial
EDITOR EN JEFE
Rafael Gómez · *rafael.gomez@gamemaster.com.mx*
COEDITORA Paulina Sánchez · *paulina@gamemaster.com.mx*
REDACCIÓN
Gustavo Rebollar · *gustavo@gamemaster.com.mx*
Oscar Salazar · *oscar.salazar@gamemaster.com.mx*
Pamela Lima · *pamela.lima@gamemaster.com.mx*
CORRECCIÓN DE ESTILO
Oscar Garduño · *oscarnajera@grupomedios.com*
Arte
EDITORA GRÁFICA Elsa Estrada · *elsa.estrada@grupomedios.com*
ILUSTRADOR Mauricio Olvera · *mauricio.olvera@gamemaster.com.mx*
Web
EDITOR WEB Rodrigo Cortés
rodrigo.cortes@gamemaster.com.mx



SUSCRIPCIONES
Tel. 9140 4091 · 01800 800 2489
suscripciones@grupomedios.com

VENTA DE PUBLICIDAD
Tel. 9140 4055 · 9140 4088
elizeth.ramirez@grupomedios.com

EDITORIAL
Tel. 9140 4050 · 9140 3991

DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS
GAME MASTER® Año 5 Número 63 Enero-Febrero de 2015. Es una publicación mensual editada por Grupo Medios, S.A. de C.V. Av. Palmas No. 731-904, Col. Lomas de Barrilaco, C.P. 11010, México, D.F. Tel. 91404050 www.grupomedios.com. Editor Responsable: Miguel Ortiz Monasterio. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-2009-09241234350O-102, ISSN: 2007-6304, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor, Licitud de Título No. 14703 y de Contenido No. 12276, otorgados por la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas de la Secretaría de Gobernación. Impresa por Quad-Graphics Xochimilco (reproducciones fotomecânicas S.A. de C.V.) Duraznos No.1 esq. Ejido, Col. San José de las Peritas, Tepepan, Xochimilco, México DF. CP. 16010. Este número se terminó de imprimir el 24 de septiembre de 2014 con un tiraje de 68,250 ejemplares. Game Master investiga la seriedad de sus anunciantes y colaboradores especiales, pero no se hace responsable por las ofertas o comentarios realizados por los mismos. La opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura de la publicación.





THE ORDER 1886.

Un año más de diversión

¡Por fin llegamos al 2015! Y no lo digo porque el pasado fuese un mal año; al contrario, fue un excelente 2014 lleno de lanzamientos importantes y la información de videojuegos caía como en cascada. Pero también muchos títulos se guardaron para este 2015, es más, apenas comienza el año y ya sabemos qué portadas vamos a traer a lo largo de estos 12 meses. No voy a adelantarles nada, prefiero que lo vean mes con mes, pero habrá de acción, de peleas, posiblemente de carreras... ¡de todo!

Para esta edición tenemos en portada una exclusiva de PlayStation, se trata de un juego muy bien cuidado, que también atrasó su lanzamiento con el fin de pulir hasta el último detalle, *The Order 1886* es una de las apuestas fuertes de Sony para este año; también les traemos un especial, pues este año llevamos a cabo la entrega de premios a lo mejor (y peor) de la industria de los videojuegos, por lo que los GameMaster Awards estuvieron un poco reñidos, pero al final quedaron los más destacados.

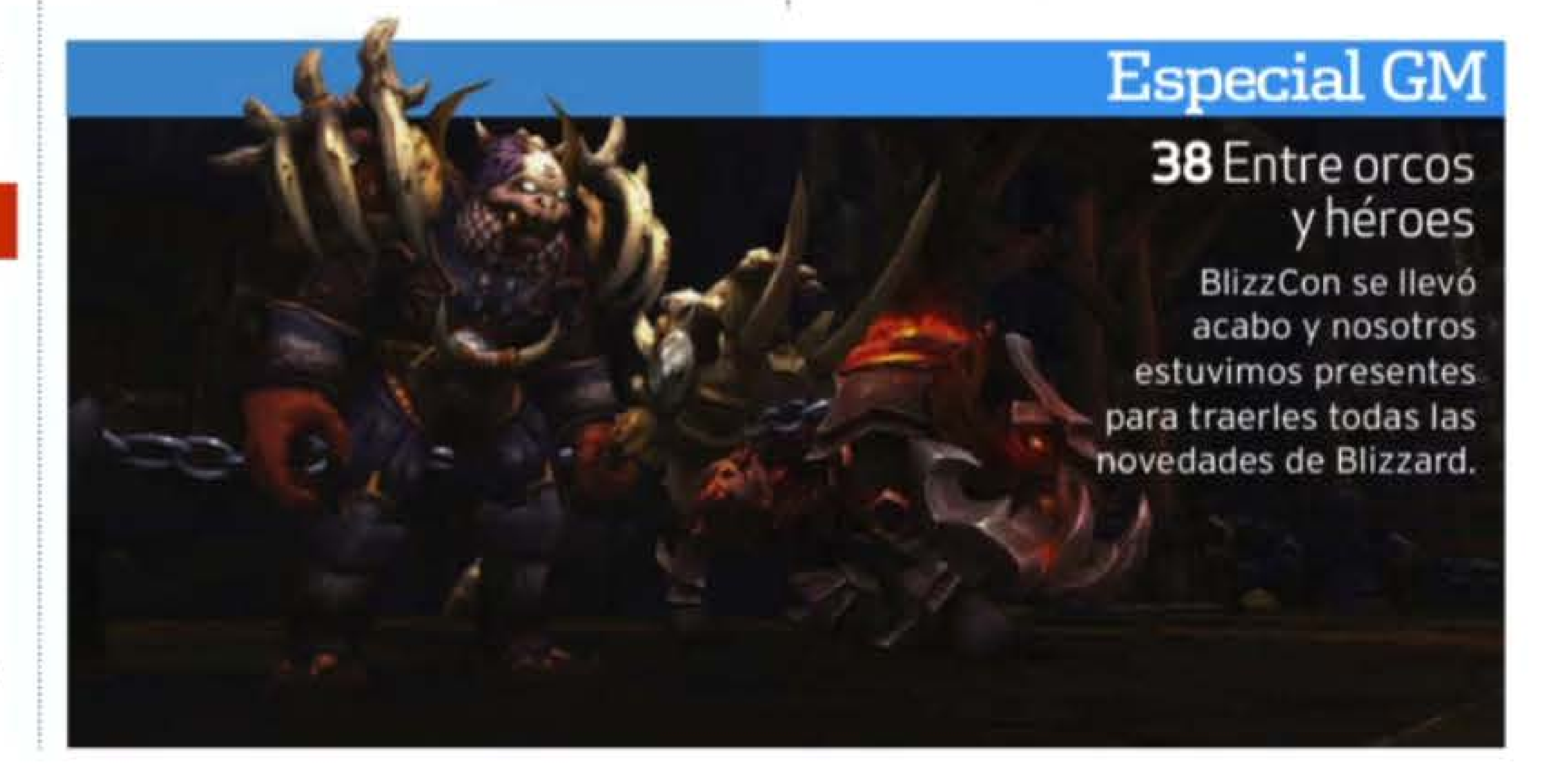
Sólo falta esperar a que termine este 2015 para volver a meternos en las entrañas de la industria y calificar todos los juegos que van a salir. También aprovecho esta oportunidad para avisarles que esta edición abarcará los meses de enero y febrero, es decir, tienes dos meses para disfrutar la revista; a partir de marzo volvemos a ser mensuales. Sin más ni más, pásenle a su revista y disfruten cada página.

RAFA

enero-febrero

contenido





Especial





Reseñas

Game over



El master del mes

Nombre Bernardo Sánchez
Twitter r@elber_nardo
PSN ID mrberns

"Nintendo está acabado"

Para aquel que guste frecuentar los foros en línea de videojuegos, esta frase le resultará conocida, pero la situación actual que vive en estos momentos Nintendo es completamente contraria a esta consigna, ya que de seguro el Wii U continúa muy por atrás en la carrera de ventas con sus competidores, sin embargo es muy difícil negar que el 2014 fue el año de la Gran N.

Saliendo de lo que fue un terrible 2013, la compañía de origen japonés empezó el 2014 muy flojo, *Donkey Kong Country: Tropical Freeze y Bravely Default* fueron dos buenos juegos que tal vez no vaticinaban lo mejor para este 2014 que acaba de terminar; afortunadamente la salida de *Mario Kart 8* hizo que esta situación cambiara con un giro de 360 grados.

Durante el segundo semestre Nintendo disparó todos sus cañones al lanzar títulos como *Hyrule Warriors, Bayonetta 2* (mi juego del año), *Project Zero V* (sólo en Japón), las dos versiones de *Super Smash Bros., Pokemon Omega Ruby Alpha Sapphire, Layton x Wright*, juegos indies como *Shovel Knight o Armillo*, así como los simpáticos Amiibo. La casa de Mario nos demostró que no ha tirado la toalla y que pisó el acelerador a fondo para llevarse el 2014 y llegar al 2015 en gran forma.

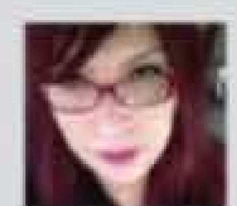
El año que recién comienza también será grande, ya que comenzará con *Majora's Mask* en 3DS y con títulos anunciados como *Mario Maker*, los de Kirby y Yoshi, *Splatoon, Code Name S.T.E.A.M., Devil's Third, Star Fox* y el nuevo *The Legend of Zelda*, sin olvidarnos que Mario cumplirá 30 años; así que, con o sin el apoyo de las third parties, Nintendo continuará muchos años dándonos grandes juegos.

En lo personal me gustaría ver el resurgimiento de franquicias olvidadas como *Eternal Darkness, The Last Story o F-Zero*, la localización de los *Project Zero* y un *Nintendo X Disney* ¿Se imaginan a Mario vs Mickey, Samus vs Iron Man o Link vs Darth Vader? Yo sí, y me fascina la idea.

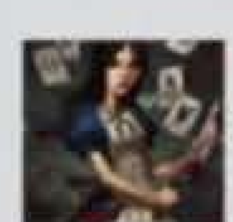
La opinión de los masters en



Con tantos buenos juegos que salieron este año podemos decir que una nueva guerra de consolas ha comenzado. ¿Cuál de todas fue la favorita de los Masters?



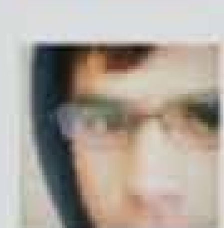
@jessikchan ¡El Wii U! Tengo todas las consolas y una buena PC y el Wii U es la consola que este año tuvo las mejores exclusivas.



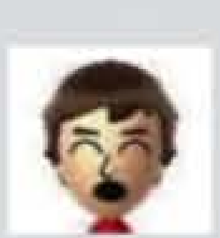
@Hajime_Rafael Xbox One. Supongo que me acostumbré a la marca de Microsoft.



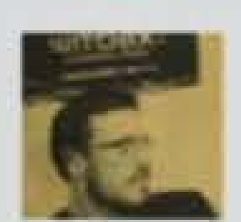
@Reshiram_ Wii U; ahora sí "Ninty" dejó caer toda su maquinaria pesada ahí.



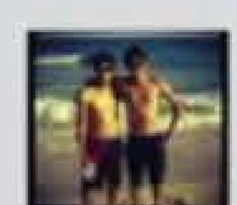
@Christendo PS4 por *GTA V y The Last of Us Remastered;* además de que se viene un catálogo muy bueno digital y físico para el próximo año: ¡duro, duro, duro!



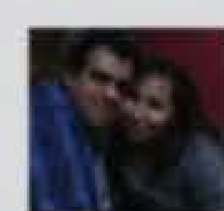
@ccrrpm Wii U. Tiene un mayor catálogo de juegos exclusivos y la calidad de éstos para mí es superior.



@RODOLINC Porque mi novia entró al mundo de los videojuegos, el *N3DS*.



@Andrees_Gf Xbox One tiene buenos juegos como *Halo: TMCC* pero Wii U este año sacó *Super Smash Bros.* y ese es uno de los mejores juegos que hay.



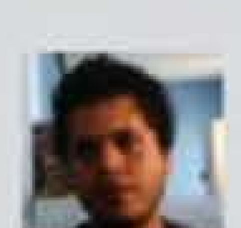
@Danyboy2305 El Wii U porque ahora tiene un catálogo más grande y porque tiene juegos que compartes en familia como *Smash y Mario Kart*.



@IsraelFlores007 No me decido por el PS4 o Wii U. Yo creo que me quedo (por los juegos) con el Wii U.



@darioeslaonda Wii U: nada le ganará a la combinación *Mario Kart 8 + Super Smash Bros*. Lo malo es todos los amigos que se van a perder por esos juegos.



@charlydj Después de estar apagado la mayor parte del tiempo desde que lo compré, este año mi Wii U no ha dejado de funcionar.



@SABADOGAMER Nos gustan los juegos de Xbox pero este año se llevó nuestro agrado PlayStation 4 por sus gráficos y Wii U por *Super Smash Bros*.



@WatanukiXiao Wii U: el mejor y mayor catálogo de juegos y con muchas buenas exclusivas para todas las edades... y continúan mejorando.



Sugiérenos los temas que te gustaría ver en la revista a través de Twitter. Utiliza el hashtag #GameMasterMx para armar juntos el próximo número.

comunidad

La nueva forma de expresarte

Si no te has dado cuenta, el diseño es nuevo y hasta huele rico. Sin embargo, el cambio no está sólo en su apariencia, también en la forma en la que ahora participarás. ¿Tienes un Fan Art? Éste es su lugar. ¿Te crees muy chistosito? ¡Comparte un Meme! Éste es tu espacio y queremos que lo uses.



FAN ART MASTER

Nuestra amiga Sara "Susagi" Contreras, de Guadalajara, Jalisco, nos envió este bonito fan art en el que nos demuestra que aun con el paso del tiempo sigue visitando su aldea en *Animal Crossing*. ¿Te gustaría que te publiquemos en esta sección y acariciar la fama? No dejes de enviar tus trabajos a nuestro Facebook.



LA HORA DEL MEME

Hace poco a Rockstar Games se la aplicaron quitando de tiendas de Australia *GTA V* argumentando que era un juego que causaba violencia en los jugadores. Lor Senshi en Facebook nos recordó que no hay prueba que diga que los videojugadores estamos locos o somos violentos.



EL MANUAL DEL MASTER

¿No saben cómo funciona correctamente un amiibo? ¿Buscan sacarle mayor jugo a su PS3? ¿Quieren aprender más sobre *League of Legends*? Tenemos algo nuevo para ustedes: el Manual del Master. Este contenido lo podrán encontrar todos los viernes en nuestra sección de artículos.



NUEVO HORARIO DE TWITCH

Stream Master cambia de horario, pero no de día. Ahora será de 15:30 a 17:00 hrs. todos los jueves. ¿Te gustaría que transmitiéramos algún título en especial? ¿Quieres que organicemos torneos en vivo? No dejes de mandar tus sugerencias a nuestro Twitter o cuenta de Facebook.

BÚSCANOS EN LA RED  Facebook.com/GameMaster.com.mx  @GameMasterMX  youtube.com/gamemastermx

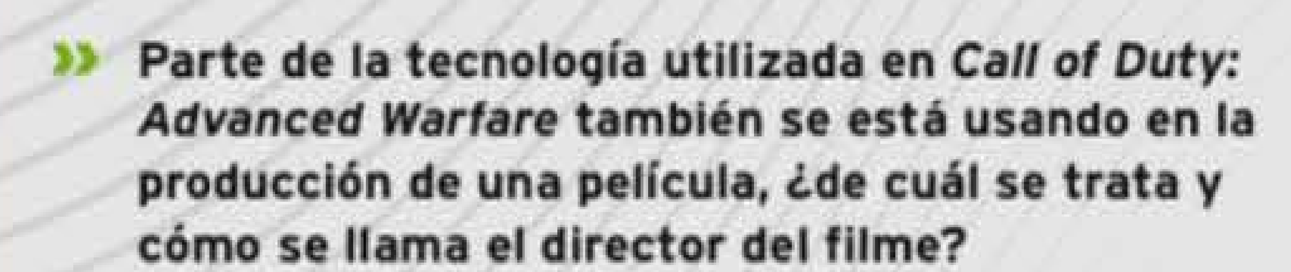
Editor en jefe @rafamerol Rafael Gómez | **Coeditora @Art3misa** Paulina Sánchez
Redactora @cloratodepotasa Pamela Lima | **Redactor @U_Nintendo** Gustavo Rebollar | **Redactor @necronzero** Oscar Salazar
Ilustrador @benderOn3 Mauricio Olvera | **Editor web @Rodrigo_Hitman** Rodrigo Cortés

trivias

No hay nada mejor que comenzar el año estrenando algo, y no hablamos de los chones rojos o amarillos para que tengas amor y dinero, sino de cosas serias. Por eso tenemos estos regalos para todos ustedes.

Listo para la guerra

Para un juego de nueva generación, una consola de octava generación. Es por eso que nuestros amigos de Microsoft regalan una consola Xbox One Edición Limitada *Call of Duty: Advanced Warefare*, para que conozcas una nueva era de combate. Tiene un disco duro de 1TB, efectos de sonidos del juego y un look único donde predomina la iconografía del Sentinel Task Force; además incluye un control inalámbrico con aspecto futurista y podrás descargar el juego completo de *Call of Duty: Advanced Warfare* edición "Día Cero". Éntrale a la octava generación ganando esta trivia. Sólo debes contestar correctamente las siguientes preguntas y ser el primero en hacerlo.



- **Parte de la tecnología utilizada en *Call of Duty: Advanced Warfare* también se está usando en la producción de una película, ¿de cuál se trata y cómo se llama el director del filme?**
- **Menciona el nombre del sistema operativo basado en Windows que utilizan los Xbox One.**
- **¿Cuál fue la fecha de lanzamiento en México de la consola Xbox One edición *Call of Duty: Advanced Warfare*?**
- **¿En qué edición publicamos un Bajo el Radar de *Call of Duty: Advanced Warfare*?**
- **En esta edición, ¿qué juegos y qué calificaciones obtuvieron el mayor y menor puntaje?**

***Nota importante:** Para poder participar en esta trivia, deberás mandar por correo, junto con tus respuestas, una fotografía donde muestres la reseña de *Call of Duty: Advanced Warfare* que salió publicada en GameMaster.

Viste a la moda aventurera

Para que presumas que no sólo eres fan de *Far Cry 4* en tu consola, Ubisoft va a regalar cinco playeras de este excelente juego. Presume a donde quiera que vayas la nueva entrega de esta saga. Para participar debes mandar un correo con las respuestas correctas de las preguntas que ponemos a continuación.

- **Menciona los tres personajes importantes que destacamos en el artículo de portada de la edición de noviembre.**
- **¿En qué región se lleva a cabo la historia de *Far Cry 4*?**
- **¿Cuál fue el promedio GameMaster que obtuvo *Far Cry 4* en la reseña de esta edición?**



Magia, música y diversión

En noviembre del año pasado estuvo en cartelera una película de animación producida por Guillermo del Toro y habla de Manolo, un personaje que vive una gran aventura a través de un viaje por tres mundos. Sí, nos referimos a *El libro de la vida*, y para que vuelvas a ver esta cinta en donde quieras y cuando quieras, 20th Century Fox regala dos Blu-ray y tres DVD. Te dejamos a continuación las preguntas para participar en esta trivia.

- **Menciona el nombre del video musical que se incluye como material extra en la versión en DVD.**
- **Dinos qué actores pusieron sus voces a Manolo, María y la Catrina.**
- **¿Cuál es la propuesta cinematográfica que recomendamos en esta edición y el nombre de la protagonista?**



Manda tus respuestas correctas a **promociones@gamemaster.com.mx**, participarán los correos que lleguen del 1 de enero al 10 de febrero. Sólo puedes ganar un premio por edición. En el mail deberás incluir tus datos de contacto. Los ganadores serán avisados vía mail. No mandamos premios al interior de la República, éstos deberán ser recogidos en las instalaciones de Grupo Medios y sólo tienes 30 días para reclamarlo trayendo la revista donde sale la trivia y la copia de una identificación con fotografía.



FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE JUDÍO EN MÉXICO

CIUDAD DE MÉXICO

16 ENERO AL 22 ENERO
Cineteca Nacional
Cinépolis® Plaza Carso
Cinépolis® Paseo Interlomas

22 ENERO AL 28 ENERO
Cinépolis® Diana
Cinépolis® Perisur
Cinépolis® Plaza Satélite

29 ENERO AL 4 ENERO
Cinépolis® Plaza Central
Cinépolis® Interlomas
Cinépolis® Vip Arcos Bosques

ITINERANCIA

5 FEBRERO AL 11 FEBRERO
Cinépolis® Centro Magno | Guadalajara
Cinépolis® Plaza Las Américas | Cancún
Cinépolis® Esfera | Querétaro
Cinépolis® Plaza Rio | Tijuana
Cinépolis® Las Américas | Monterrey

















■ **DONTNOD ENTERTAINMENT**, estudio creador de *Remember Me*, busca talento para trabajar en un nuevo RPG para Xbox One y PS4.

■ **CRIMINAL GIRLS: INVITE ONLY** llegará al PS Vita el próximo 3 de febrero en América. Todo gracias a la labor de NIS America.



¿ALGUIEN LO ESPERABA?

Street Fighter V

La industria no cambia y el que abre la cartera primero es el que gana, y Sony se apunta una nueva "exclusiva" para sus consolas de siguiente generación.

La guerra de las exclusivas sigue más viva que nunca y Capcom pone el ejemplo de que si una compañía o estudio no puede solventar el desarrollo interno de un juego tiene la opción de ofrecer su proyecto, siempre y cuando le sea atractivo a Microsoft, a Sony o hasta a Nintendo. Hace un par de años fue *Bayonetta 2* en el Wii U; hace uno tuvimos a *Dead Rising 3* en el Xbox One y ahora tenemos que *Street Fighter V* estará disponible en PS4 y PC.

¿UNA PELIGROSA FILTRACIÓN?

El problema del anuncio de *Street Fighter V* radicó en que, un día antes de que fuera anunciado, al menos en el concepto, la existencia del proyecto se hizo pública y todo se volvió una especie de caos que llevó a una junta de emergencia entre Capcom y Sony para saber qué hacer. Entre que bloqueaban videos en YouTube y demás sitios, la respuesta fue mostrar un poco más de gameplay durante la PlayStation Experience. Podría ser que la preocupación imperara en esos momentos, pero Yoshinori Ono argumentó que todavía hay mucho material por mostrar de este título. Tal vez el dilema al que se enfrentará esta tradicional serie no sea la de las plataformas en las que vaya a estar disponible o la cantidad de peleadores, escenarios o innovadoras opciones que podría tener. Ésta es una serie que se ha vuelto muy competitiva y se ha alejado de un público que no es consumidor de este género y que teme hacer una compra de una entrega que llega a tener tres presentaciones diferentes. Yoshinori Ono dijo, en una entrevista para Famitsu, que cree que la gente que no ha jugado una versión reciente de *Street Fighter* podrá ver lo más reciente y le nacerá la necesidad de jugar de nuevo.

¿NO LES GUSTA ESPERAR? AHÍ VIENE USFIV PARA PS4

Antes de hacer oficial *SFV*, se anunció que la revisión definitiva de *Street Fighter IV* llegaría de nuevo usando el término de exclusiva a la consola de nueva generación de Sony, eso sí, con todo el DLC que ha salido hasta la fecha. No se puede comprobar, pero de seguro dentro del trato entre Sony y Capcom estuvo el de lanzar un port del juego que ya está disponible en PS3, Xbox 360 y PC. Algo que no debemos perder de vista es que esta versión será con la que se juegue en el Capcom Pro Tour en el 2015.

RETAS ENTRE PC Y PS4

Para evitar que la crítica especializada (o sea, nosotros, los medios de comunicación) cuestione que existen favoritismos, los desarrolladores del juego anunciaron que éste estará disponible en la consola de Sony y en el servicio de Steam; pero lo importante de la noticia es que se podrán jugar retas entre ambas plataformas. Para el productor de la serie éste será el mayor problema que deberán atender, ya que hasta el momento sólo han trabajado en el modo multijugador en ediciones separadas. Ejecutar esto no debería sonar complicado si tomamos el ejemplo de *Portal 2* en PC y PS3.

El tiempo le ha dado la razón a Capcom con esta toma de decisiones ya que a *Dead Rising 3* no le fue nada mal y la base instalada del PS4 ya supera los 14 millones de usuarios. Así como lo dijo Yoshinori Ono, esperamos que esta nueva entrega vuelva a encender la flama de *Street Fighter* en la comunidad gamer.

DARK SOULS 2 arribará el 7 de abril al PS4 y Xbox One, bajo el nombre de *Scholar of the First Sin*, incluyendo nuevo contenido.

BATTLEFIELD regresará a sus raíces militares en el 2016. Esto fue confirmado por Blake Jorgensen, CFO de Electronic Arts.



Nuevo God of War en desarrollo

Durante la PlayStation Experiencie se reveló que SCE Santa Monica Studio se encuentra ya trabajando en una nueva entrega de las aventuras del Fantasma de Esparta. Esto fue revelado por el propio Cory Barlog en un panel en el que participó en dicha convención y confirmado posteriormente por esta misma casa desarrolladora. Si bien podría tratarse de una secuela, tampoco puede descartarse del todo que se trate de otra precuela. Lo que sí no es complicado de adivinar es que es un proyecto para el PS4, y que aprovechará el poder de la consola.

2,500 dólares fue el precio en que se subastó un amiibo defectuoso de Samus Aran

300 mil copias de *Shovel Knight* se vendieron hasta diciembre

27 millones de personas vieron la final del torneo mundial de *League of Legends*

7.7 millones de copias se han vendido de *Pokémon Omega Ruby & Alpha Sapphire*

10 millones de suscriptores tiene *World of Warcraft* desde su última expansión

4 parches se han lanzado para corregir problemas de *Assassin's Creed Unity*



ASSASSIN'S CREED SALTARÁ A LA ÉPOCA VICTORIANA

Esta vez la saga de Ubisoft se aleja de la Revolución Francesa y la Guerra de los Siete Años para sumergirse de lleno en los dominios de la Reina Victoria. A inicios de diciembre se filtró el nombre tentativo de esta nueva aventura, *Assassin's Creed Victory*, revelándose que estará disponible para el otoño del 2015 en PS4, Xbox One y PC. El estudio a cargo de su desarrollo es la rama de la compañía asentado en Quebec, Canadá, y nuevamente controlaremos a un miembro de la orden de los asesinos en su casi eterno conflicto contra los templarios.

■ **LEVEL-5** anunció que en el E3 2015 presentará un nuevo juego para el PS4. La información fue revelada por su CEO, Akihiro Hino.

■ **IDEA FACTORY INTERNATIONAL** dio a conocer que *Omega Quintet* estará disponible en la primavera del 2015 en Occidente para el PS4.



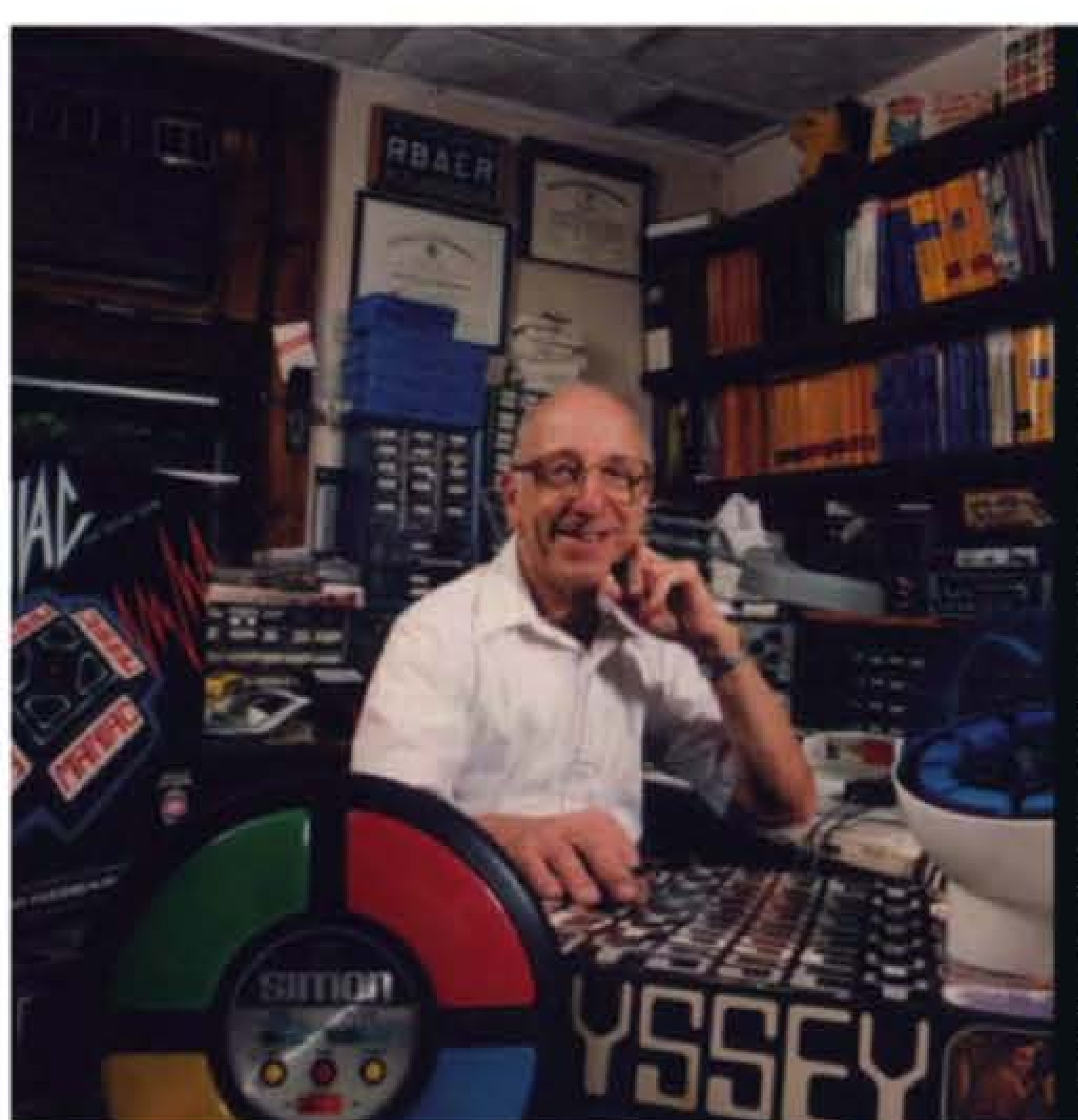
DAVID JAFFE PRESENTA DRAWN TO DEATH

En el transcurso de la PlayStation Experiencie, Sony aprovechó para presentar el nuevo proyecto de David Jaffe, *Drawn to Death*. Este desarrollo consiste en un arena shooter para el PS4 que destaca por su peculiar línea de arte, inspirada en los garabatos que muchos de nosotros dibujamos en la adolescencia. Dotado de un repertorio de alocadas armas y habilidades, de momento no tiene fecha de salida.

El regreso de King's Quest

En el marco de los Game Awards 2014, donde se rindió homenaje a la vida y obra de Roberta y Ken Williams, se presentó con bombo y platillo la nueva entrega de esta venerable serie de Sierra Entertainment, llamada *King's Quest: Your Legacy Awaits*. Activision, empresa que se desempeña como publicadora, anunció que será hasta el otoño de este año cuando se lance el juego. Su desarrollo corre a cargo del estudio The Odd Gentlemen, creadores de *The Misadventures of P.B. Winterbottom*. Por ahora se tienen planeadas versiones tanto para Xbox One y Xbox 360, así como PS4, PS3 y PC.





Ralph H. Baer, el adiós de una leyenda

La comunidad de videojugadores se une al pesar de la familia de Ralph Henry Baer, quien falleció el pasado 6 de diciembre a la edad de 92 años. Conocido por muchos como "El Padre de los Videojuegos", fue responsable de múltiples creaciones para este medio de entretenimiento, siendo una de las más destacadas el Magnavox Odyssey, la primera consola casera comercial. GameMaster rinde justo homenaje a este gran visionario por su obra, ya que sin ella no existiría la industria como la conocemos actualmente. Gracias por dibujar tantas sonrisas en el mundo, Ralph.



NCSoft cambiará el mundo de los MMO

La creadora de *Guild Wars*, *Lineage* y *Aion*, reveló que piensa cambiar el mundo de los masivos en línea a través de la próxima entrega de su ópera prima, *Lineage Eternal: Twilight Resistance*. Este proyecto no sólo cambiará radicalmente el modo de juego de títulos anteriores de la saga, sino que también contará con visuales impresionantes y aspectos que le diferenciarán de la competencia.

En *Lineage Eternal* vemos un mundo abierto que soportará miles de usuarios (hasta 500 por área), un sistema de activación de habilidades a través del movimiento del cursor, jefes para más de 20 personajes, eventos dinámicos e incluso áreas exclusivas para el PvP (aunque esta característica y el PK estarán disponibles en cualquier región).

NCSoft creó una nube de transmisión para que los jugadores accedan a los servidores del juego en sus dispositivos portátiles sin necesidad de instalarlo en una PC; lo único que requerirán será ligar su cuenta de Facebook o Google Plus. Este juego está previsto para llegar a todos los rincones del planeta el próximo año.

BANDAI NAMCO confirmó que el nuevo título basado en Godzilla saldrá en el PS3 y PS4 durante el verano en América y Europa.

STOIC STUDIO divulgó durante los Game Awards 2014 que ya trabaja en la secuela de *The Banner Saga* para Xbox One, PS4 y PC.

TOP 5

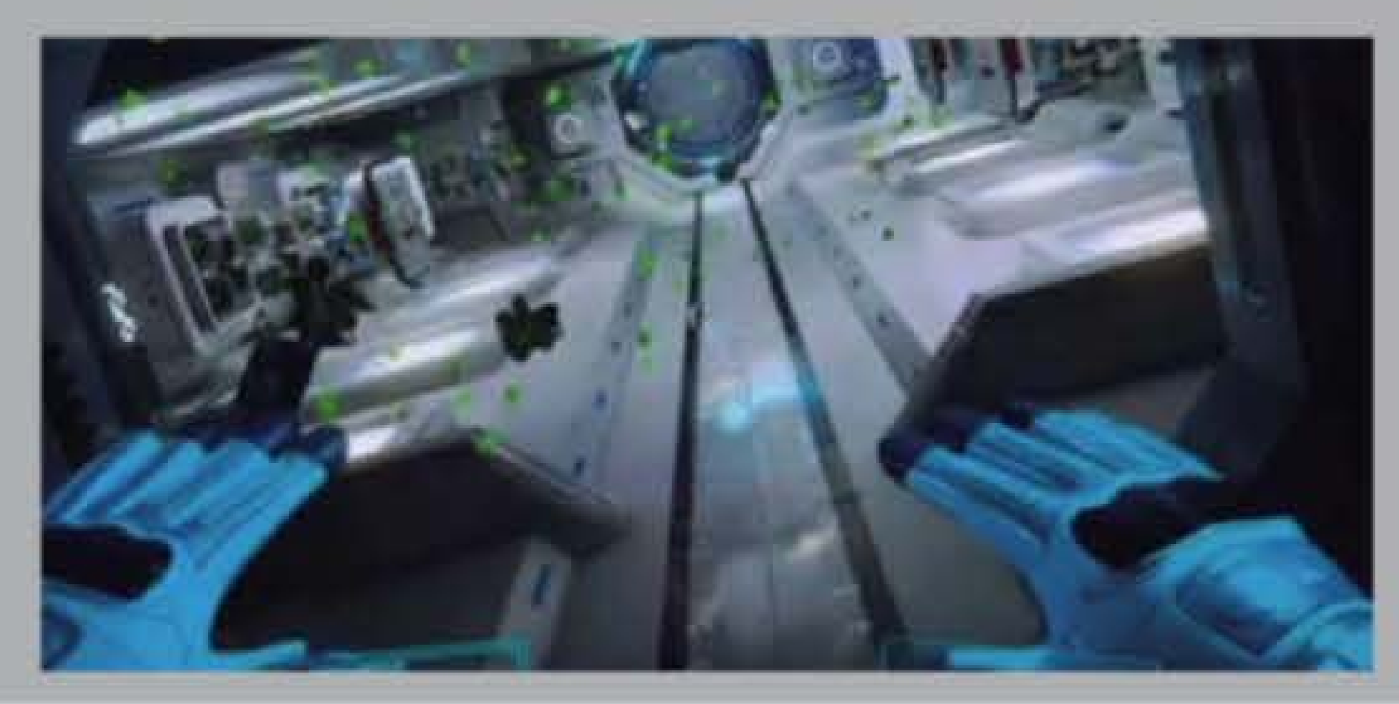
¿Qué diantres fue lo que vi?

El final del 2014 trajo muchas cosas, entre ellas, tráileres de títulos que nos dejaron con la misma cara de Krusty el payaso al ver a Obrero y Parásito. Vamos a recordarlos.



1 Hazelight Project

OK, este juego es del creador de *Brothers: A Tale of Two Sons*, y tiene el apoyo de Electronic Arts, pero el teaser mostrado en los Game Awards 2014 no nos dice nada. ¡Sólo son dos tipos frente a frente en un vagón de tren en medio de la noche! A ver qué resulta.



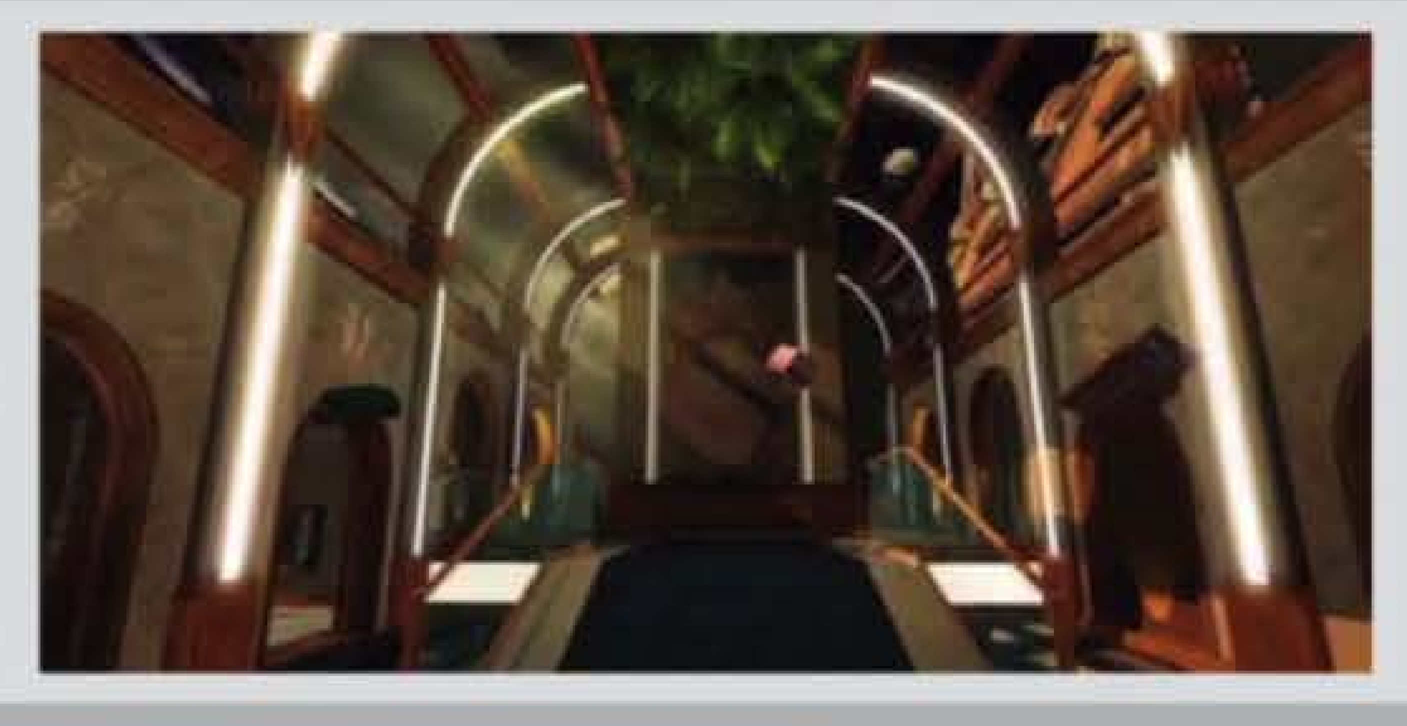
2 Adr1ft

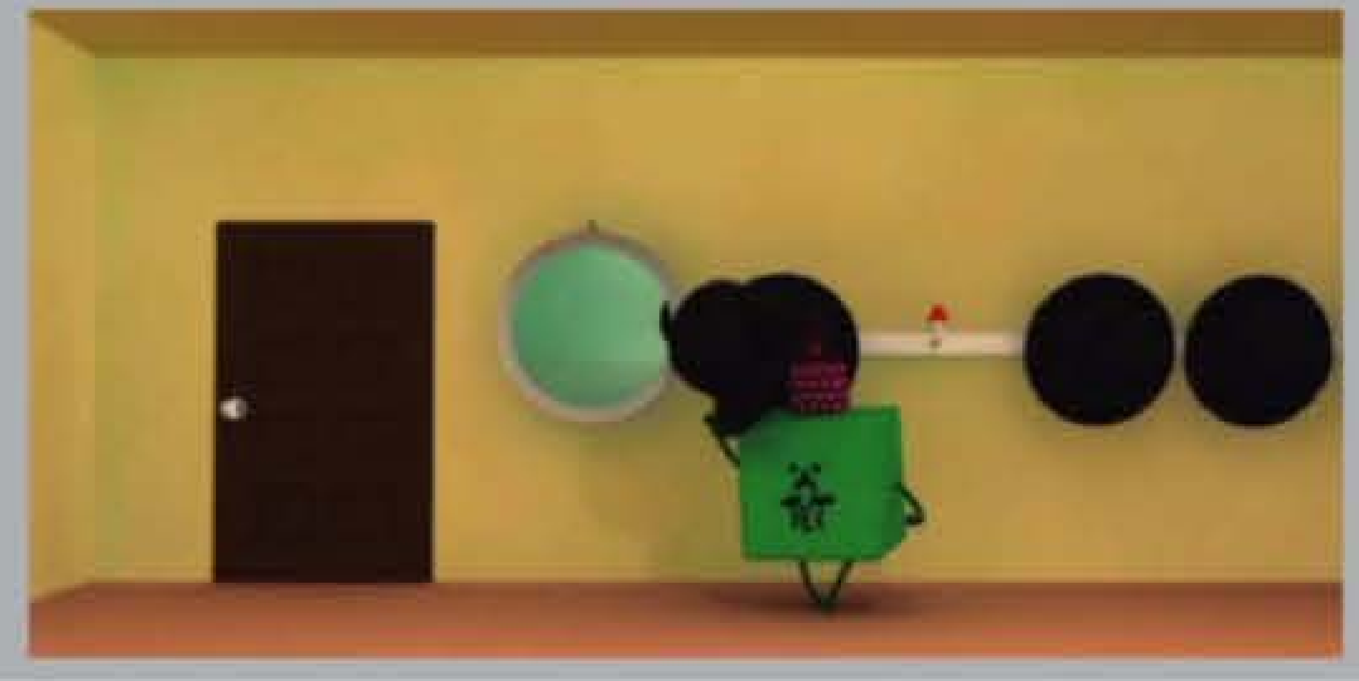
¿No eran las papas fritas de la bolsa de Homero en *Deep Space Homer* lo que vimos? Esta aventura espacial llegará a Xbox One, PS4 y también soportará Oculus Rift.



3 Tacoma

De los creadores de *Gone Home* llega esta propuesta que arribará hasta el 2016. La clave de su mecánica será el misterio que rodea a la estación espacial que visitamos. ¿No hubo mejores formas de presentar el proyecto?





4 Wattam

Keita Takahashi ha destacado por sus singulares obras, como *Katamari Damacy* y *Noby Noby Boy*. Pero el tráiler mostrado en PlayStation Experience no arroja nada de luz sobre su mecánica. Le daremos el beneficio de la duda.

5 Before

Estamos de acuerdo en que hay que apoyar a los desarrolladores indie, pero la verdad a este juego, de Facepunch Studios, todavía le falta mucho trabajo. Eso saltaba a la vista durante su presentación en los Game Awards 2014.



ATLUS USA confirmó que *Persona 5* sí saldrá a la venta este año tanto para el PS3 como PS4. Pero aún no hay fecha concreta. Así es que debemos esperar.

MARIO MAKER tendrá estilos de *Super Mario Bros.* y *New Super Mario Bros.*, al igual que de *Super Mario World* y *Super Mario Bros. 3*.

En la opinión de...

Una fiesta para los jugadores



20 años de existencia y el éxito del PS4 se reafirmaron en PlayStation Experience el pasado 6 y 7 de diciembre. La comparación entre la E3 y el evento no se hizo esperar, sin embargo Sony hizo la mayoría de las cosas a modo de celebración, de festejo; sin mayores pretensiones que agradecer y mostrar que los juegos están en camino. Y no es para menos, ya que el PS4 ha superado los 13 millones de unidades vendidas y con la ausencia de exclusivas, la marca ha optado por apostar a los multiplataforma: ahí es donde PlayStation busca las carteras.

Hubo muestras de títulos tan esperados como *Uncharted 4: A Thief's End* o *Bloodborne*, pero no todo fue miel sobre hojuelas: los descalabros como la llegada de *Final Fantasy VII* al PS4, la misma versión que todos conocemos, fue tema de todo el fin de semana. Anuncios hubo, claro, pero habría que revisar la calidad de todos éstos; además de filtrarse que un nuevo *God of War* se está cociendo en el horno. **POR PAMELA**

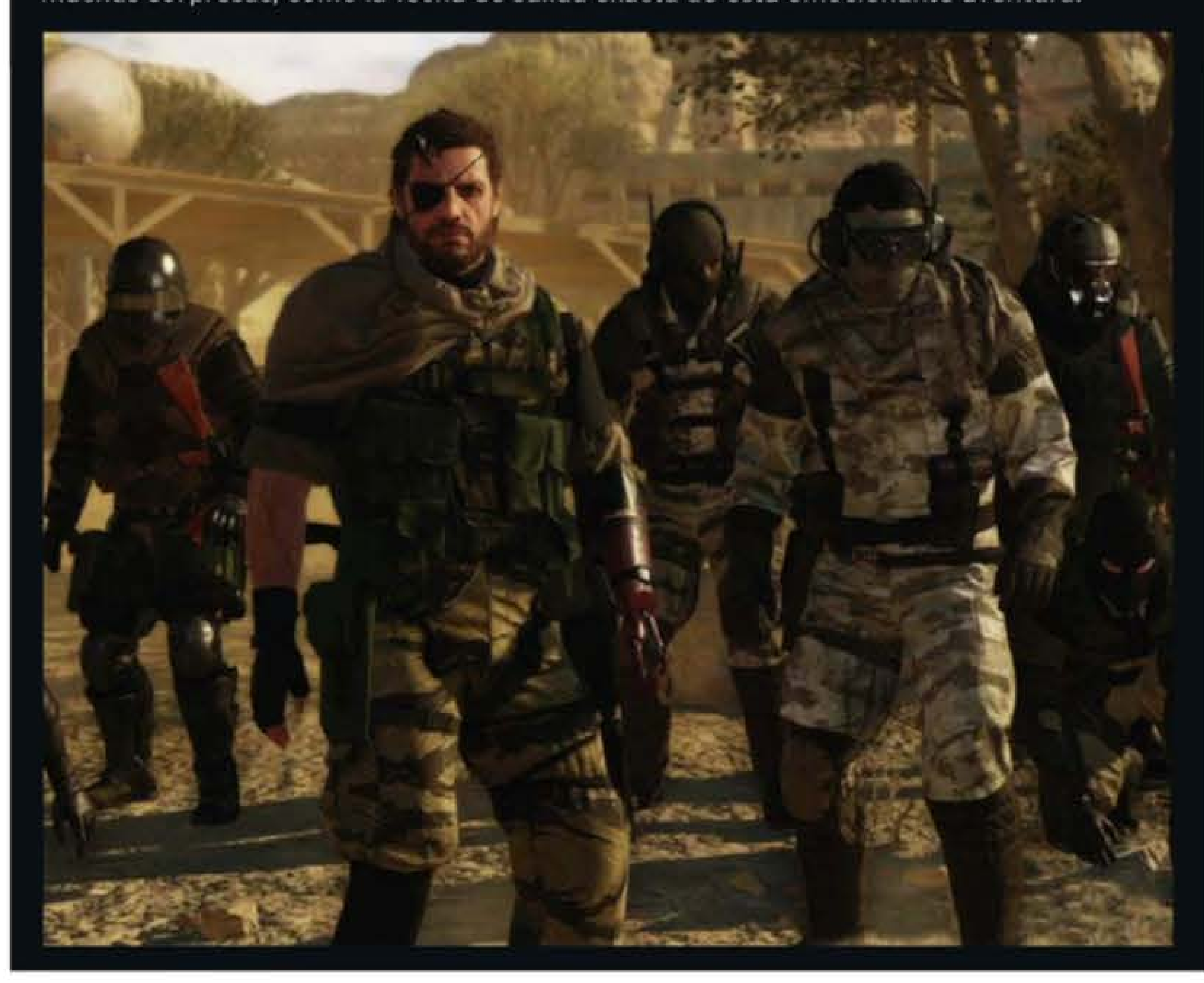
DEVIL'S THIRD

Aparte de comentar acerca de los cambios realizados al juego, Tomonobu Itagaki confirmó que su lanzamiento se dará en el 2015 en Wii U.

Metal Gear Online, componente clave de MGS V: The Phantom Pain

Otro de los momentos cruciales de los Game Awards 2014 fue la presentación por parte de Konami del regreso de *Metal Gear Online*. Pero en esta ocasión no será de forma individual, como en el pasado, sino que vendrá integrado junto con el esperado *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, sin ningún tipo de costo extra y para alegría de los seguidores de la serie.

Según Konami, tendrá un fuerte enfoque en las Tactical Team Operations y hará gala de un sistema de clases basado en la fuerza y habilidad de los personajes controlados por los jugadores. Tanto Venom Snake como Ocelot estarán disponibles en esta modalidad, pero de seguro Hideo Kojima y su equipo todavía tienen reservadas muchas sorpresas, como la fecha de salida exacta de esta emocionante aventura.



Fat Princess se expande a lo grande

Junto con sorpresas como *Kill Strain* de Sony San Diego Studio y *What Remains of Edith Fitch* de Giant Sparrow en la PlayStation Experience, Sony también anunció *Fat Princess Adventures*, una nueva entrega de la serie que llegará al PS4 y que agigantará notablemente su concepto. Este juego es desarrollado por Fun Bits Interactive, y permitirá partidas de hasta cuatro jugadores tanto de forma local como en línea de forma cooperativa. En esta ocasión el enemigo a vencer será la Bitter Queen y su ejército de Gobblings.



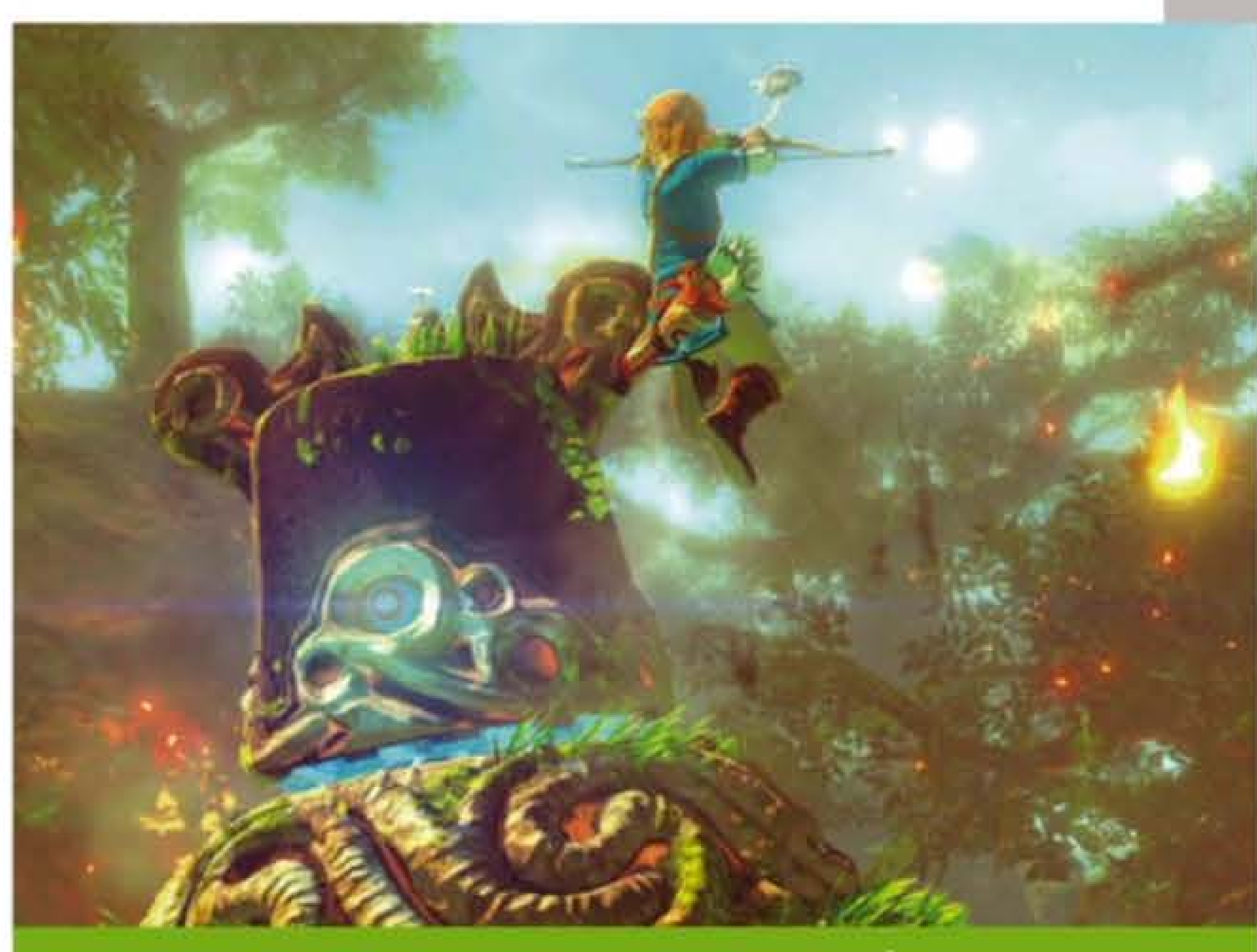
■ YAKUZA 5 por fin llegará a América después de casi tres años. Será en el tercer trimestre que SCEA lo publicará en la PSN.

■ NINTENDO señaló que *Code Name S.T.E.AM.*, además de tener un modo multijugador local y en línea, se publicará el 13 de marzo.

snacks

STAR FOX

[Shigeru Miyamoto reveló que el regreso de Fox McCloud y sus camaradas para Wii U se dará antes del nuevo *The Legend of Zelda* en este año.]



THE LEGEND OF ZELDA PARA WII U YA ESTÁ CONFIRMADO PARA EL 2015

Cualquiera puede quejarse de la forma en que fueron llevados los Game Awards 2014, menos de su cierre, en el cual el propio Shigeru Miyamoto y Eiji Aonuma presentaron la nueva aventura de Link para Wii U. Lo que más resaltó de la presentación fue el enorme mundo que recorreremos a lomos de la fiel Epona, donde las montañas se suceden a las praderas, charcas y bosques, además de la opción de planear gracias al Sailcloth con que contaremos.

El GamePad será clave en este nuevo *The Legend of Zelda*, ya que no sólo desplegará un útil mapa, sino que nos servirá de catalejo para mirar a la lejanía, así como mira al momento de usar nuestras flechas. Elementos como el slow motion al atacar y la IA de nuestra montura son bienvenidos, pero es notorio que todavía le falta algo de trabajo. Pero de seguro será uno de los grandes títulos de este año.





Etrian Mystery Dungeon en camino de América

Como de rayo se anunció la localización de esta colaboración entre Atlus y Spike Chunsoft para América. Atlus USA confirmó que este juego, con elementos de *Etrian Odyssey* y *Mistery Dungeon*, saldrá esta primavera en el N3DS. ¡Y todavía viene en camino otra entrega de la serie regular!



Residen Evil: Revelations 2 también para el PS Vita

Había rumores previos al respecto, pero fue en la PlayStation Experience que se hizo el anuncio formal. Un equipo de la propia SCE está a cargo de la adaptación que llegará a la portátil de Sony. Se tiene planeado que su lanzamiento sea en algún momento de la primavera de este año.



Shovel Knight se encaminará a las consolas de Sony

Yacht Club Games sigue expandiendo su opera prima, y en diciembre reveló que esta épica aventura también tendrá versiones para el PS4, PS3 y PS Vita. Como un regalo para los usuarios, incluirá como adversario al temible Kratos. Pero no se sabe cuándo estarán disponibles estas adaptaciones.



¿Más de Animal Crossing durante el 2015?

Un mensaje del equipo de moderación de Miiverse de esta serie de Nintendo, dado en relación al cierre de la Animal Crossing Plaza, ha dado pie a la especulación de que podríamos esperar más de la franquicia en el 2015. No sería raro que una versión para N3DS, o quizá, Wii U, esté en desarrollo.



OlliOlli se dirige raudo y veloz a más plataformas

Cuve Studios sigue con su labor de publicador de títulos indie y a finales del 2014 anunció que este aclamado juego de Roll7 buscará abrirse camino no solo en las consolas de Nintendo sino también el Xbox One. La compañía planea lanzar estas adaptaciones en los primeros meses de este año.



Run Sackboy! Run!

Género Endless Runner **Publica** SCEA **Plataformas** iOS, Android **Precio** Gratis (microtransacciones)

Tras la salida de juegos de Sony en dispositivos móviles como *Ratchet & Clank: Before the Nexus* y *Entwined Challenge*, esta compañía japonesa continúa la racha con *Run Sackboy! Run!*, un título donde Sackboy de *LittleBigPlanet* correrá automáticamente a la derecha y el objetivo del jugador es brincar sobre los obstáculos, evitar enemigos y recolectar la mayor cantidad de burbujas. La dificultad radica en que los escenarios se crean al azar y son infinitos, por lo que el reto es mejorar tu puntuación anterior e ir cumpliendo los miniobjetivos que te subirán de nivel. Como en todo buen Endless Runner, existen ítems (gratuitos y de paga) que te ayudarán a incrementar tu puntuación.

Todos los *LittleBigPlanet* tienen su típica campaña de plataformas y, por otro lado, un modo donde tendrás la oportunidad de construir niveles. A pesar del protagónico, *Run Sackboy!* no tiene ningún modo de creación y sólo podrás recolectar los trajes y las pegatinas.

En general, este juego es un Endless Runner decente con una buena franquicia detrás: sin innovaciones. Fuera de su innegable encanto y diseño cuidado, Sackboy no ofrece nada más allá de un poco de entretenimiento gratuito.

para llevar

Star Wars: Galactic Defense

Género Defensa de Torre **Publica** Disney Interactive Studios **Plataforma** iOS, Android **Precio** Gratis (microtransacciones)

Para la nueva iteración móvil de *Star Wars*, DeNa, su desarrollador, tomó un montón de conceptos de los juegos de defensa de torre y les puso el skin de *Star Wars*. Hay varios tipos de torres, unas más efectivas contra ciertos enemigos; héroes que caminarán por el campo de batalla ayudando tu causa y, por supuesto, cientos de enemigos que te restarán puntos cada vez que lleguen a cierto lugar del mapa.



El mayor problema es que se hace repetitivo, es genérico, la progresión es lenta y, aun cuando tienes que rejugar varias misiones para tenerlo todo, no hay un botón para acelerar la acción. Por supuesto, puedes gastar dinero para mejorarle un par de estos aspectos, sin embargo, el juego no ofrece suficiente sustancia como para justificar un gasto.

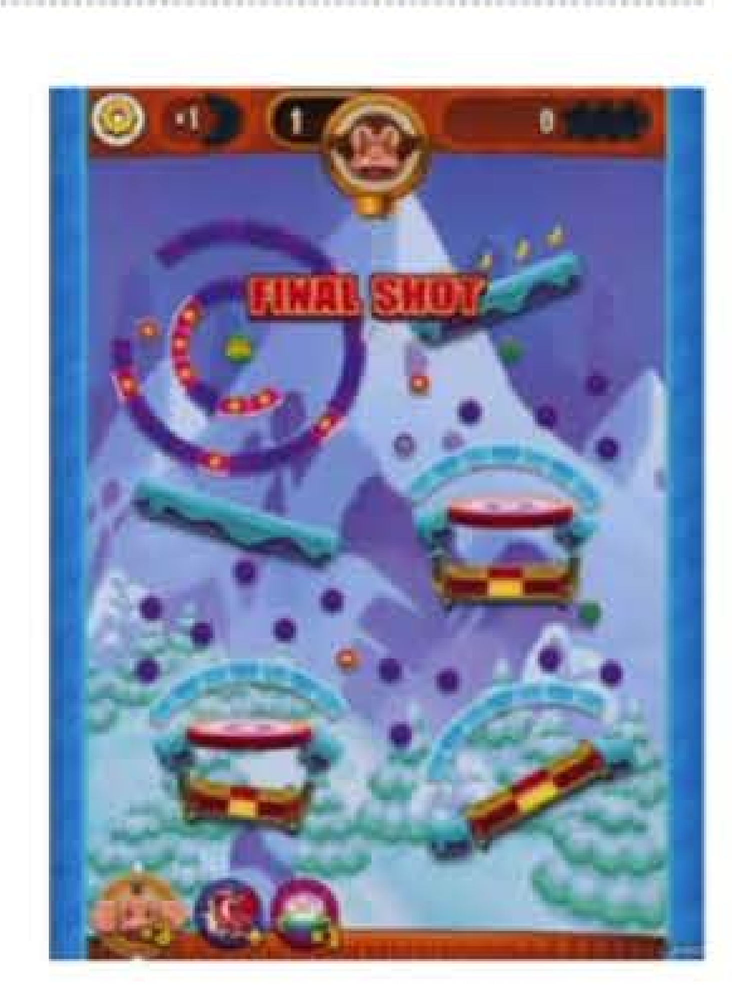
Es difícil errar la combinación de una licencia poderosa con un género que se ha hecho hasta el cansancio en esta plataforma, y aunque es entretenido, *Galactic Defense* pudo haber estado mucho mejor.

Super Monkey Ball Bounce

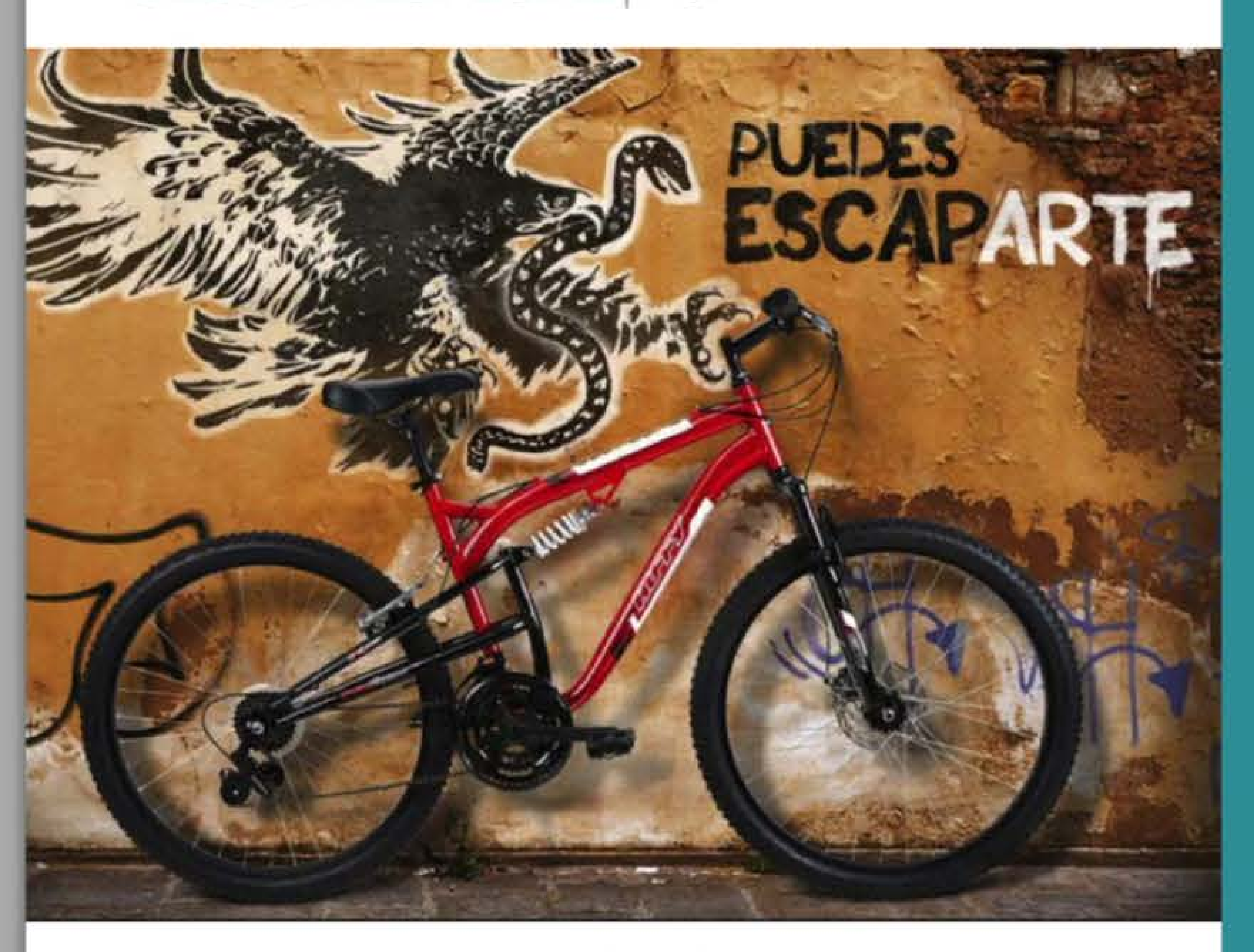
Género Puzzle **Publica** Sega **Plataformas** iOS, Android **Precio** Gratis (microtransacciones)

Conocí esta originaria de Arcades con *Super Monkey Ball*, un título de acción de GameCube donde Ai Ai y sus amigos están encerrados en una bola y debes guiarlos en escenarios tridimensionales y peligrosos sin caer.

Bounce no es nada como eso. De hecho este título es un clon de *Peggle*: se trata de un puzzle 2D donde controlas el tiro de una bola que rebotará y eliminará decenas de objetos de la pantalla; para pasar el nivel es necesario deshacernos de objetos específicos. Con el objetivo de auxiliarnos, estos simios tienen poderes, por ejemplo, visualizar cómo se comportará el primer rebote. Algunos de sus escenarios son batallas



contra jefes, lo cual le da una diferencia en contra del clásico de PopCap. Lo malo es que éste es un Freemium con publicidad recurrente, tanto de otros juegos como de promociones internas que te presionan para que adquieras ítems de paga.



Una de cada 4 bicicletas vendidas en los EE.UU. es una Huffy

Huffy ha producido más 170 millónes de bicicletas desde 1892.

Huffy en México ha establecido alianzas con las principales tiendas departamentales y de autoservicio del País poniendo a disposición de los Mexicanos sus productos en más de 1,000 puntos de venta desde Tijuana hasta Cancún.

Rápidamente Huffy se ha convertido en la marca de mayor crecimiento en el País. Cada vez más se pueden ver sus bicis en todos los Paseos ciclistas. La preferencia por las Bicis Huffy tipo Retro Crucero de Playa es notable. Diferentes medios de Moda la han catalogado como la Bicicleta más Chic o más Cool del mercado.

Para niños y jóvenes hay una oferta importante, bicis con las licencias preferidas de los niños y diseños muy actuales ofrecen finalmente el tipo de diseño de las bicis que por años en México no podían encontrarse. Huffy ofrece productos para niños de 3 hasta 99 años. Toda la familia puede encontrar su bici ideal. También ofrece servicio y refacciones para garantizar que el consumidor va a tener soporte desde el día que estrene su Huffy.

A partir de este año y en adelante Huffy estará organizando actividades como rodadas especiales culturales, gastronómicas, rally's, etc…puedes enterarte de estos a través de sus redes sociales, búscalos como Huffy México.

Historia

1892 La primera bicicleta Huffy se fabrica en la compañía de máquinas de coser de George P. Huffman en Dayton, Ohio. De ahí viene su nombre.

1899 Entra en escena nuestro modelo Dayton Special Roadster con chasis cilíndrico, llantas de 23 "y llantas de madera.

1942 Huffy introduce las primeras ruedas de entrenamiento en la bicicleta plegable Huffy, revolucionando el mercado, haciendo de Huffy una marca familiar.

1955 Fue el primero en llevar el sonido dulce de dos ruedas con una radio integrada en el tanque y una antena y la batería en el soporte trasero El Huffy Radio.



1969 Huffy Dragster El Huffy Dragster es una de las primeras bicicletas BMX de Huffy, allanando el camino para una conducción extrema y un mercado en auge de BMX.

1973 Nuevamente transformamos el mercado de las bicicletas, al introducir un nuevo modelo de 10 velocidades que recibió 10 estrellas. El Huffy Scouts fue el primero en el mercado y atrajo la mirada de millones de personas.

1979 La Marca Huffy vivirá permanentemente en la historia: su número 30 millones esta exhibida en el Museo Smithsonian.

1984 Huffy va para el oro y gana! La marca está en el escenario mundial como los atletas olímpicos estadounidenses que ganarón cinco medallas montando bicicletas hechas por Huffy. En los Juegos Olimpicos de Los Angeles, California.

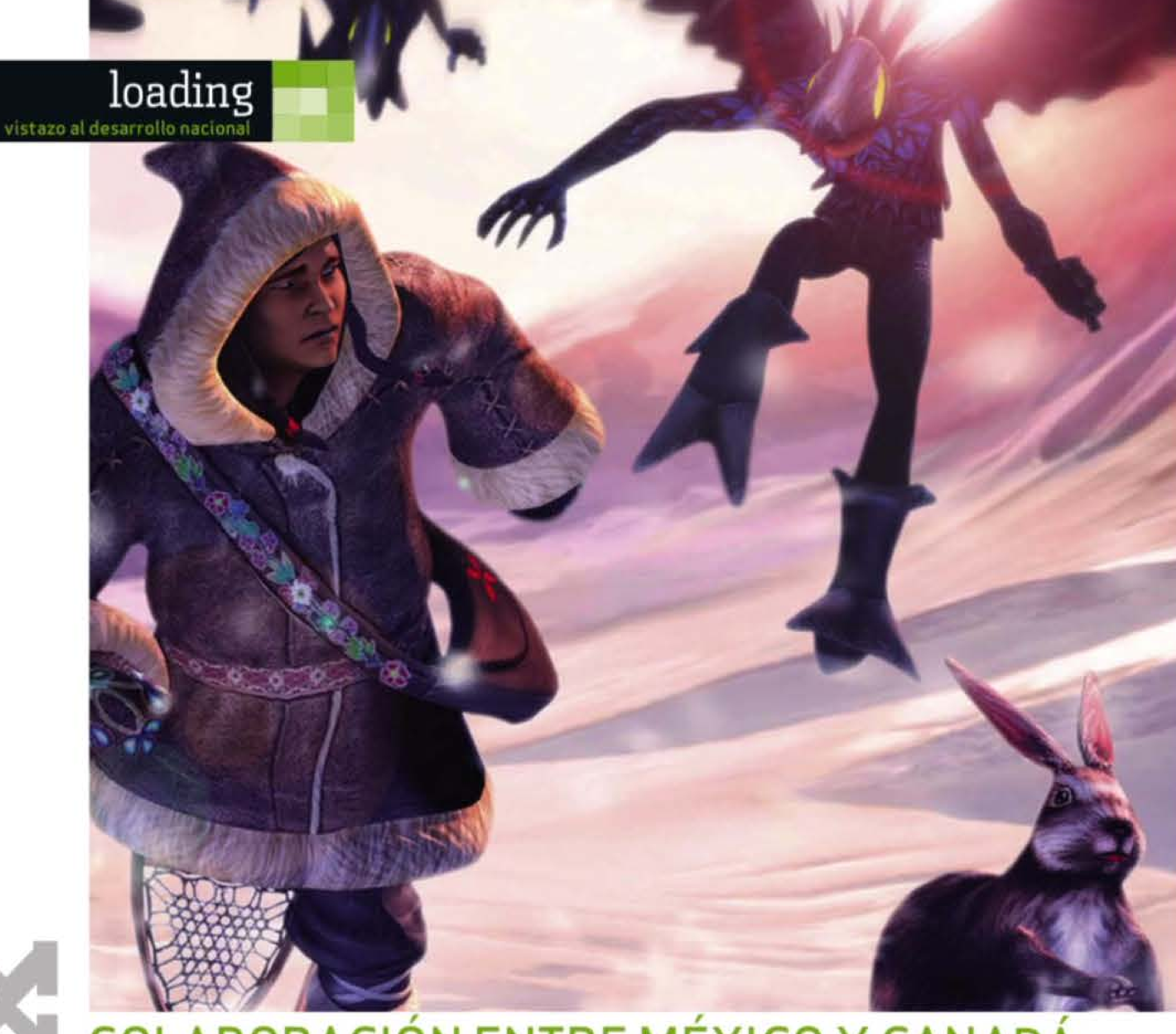
1995 Huffy y Disney firman un acuerdo de licencia que continúa hasta hoy en día, creando productos para que convivan mas las familias.

2002 Lanzamos Huffy Slider inspirando a los conductores jovenes a probar sus pies en este deporte de rápido crecimiento, que nació en Nueva Zelanda.

2010 Huffy innova nuevamente en una nueva generación de su modelos Cruisers , con un rediseño de línea completa centrado en la comodidad de los consumidores y con diseños frescos.







COLABORACIÓN ENTRE MÉXICO Y CANADÁ

Spirits of Spring

Desarrolla Larva Game Studios y Minority Media **Plataformas** iOS **Precio** 26 pesos

El estudio mexicano Larva Game Studios se unió con Minority Media, creadores de *Papo & Yo*, para el desarrollo de una nueva propuesta que nos habla de coraje, empatía y fuerza.

Si jugaron *Papo & Yo*, un juego descargable del 2012, sabrán que este título para PSN, PC y Linux trataba sobre la relación abusiva que el diseñador tenía con su padre, el cual era alcohólico. Retomando las metáforas como inspiración para hacer un juego sin violencia, *Spirits of Spring* retrata el bullying debajo de una historia poco convencional. Chiwatin es un joven nativo del norte de Canadá que tras estar habituado a mantener el balance entre las estaciones controlando espíritus mágicos, de pronto ve su casa convertida en un invierno permanente, acarreada por una parvada de cuervos gigantes. El objetivo del jugador es hallar el coraje para enfrentarlos y devolver la primavera a su región.

OTRO TÍTULO EMOCIONAL

Spirits of the Spring es un título que basa su experiencia en emociones y su historia, no en sus mecánicas, las cuales son bastante sencillas: mientras más espíritus recolectes en las plantas, tendrás mayor poder para crear puentes o tocar naturaleza que parecía inalcanzable; de hecho, en algunos segmentos del juego será posible controlar animales que tienen habilidades diferentes a las de Chiwatin. La mayor parte del tiempo estaremos navegando sobre paisajes tridimensionales helados, por lo que, lamentablemente, *Spirits of Spring* es bastante lineal. No hay forma de fallar en los puzzles, por lo que la mayor penalización es atorarte un poco más de tiempo del debido. Tomando en cuenta que es un juego que dura alrededor de dos horas, realmente es raro que alguien se halle con alguna barrera.

En general, *Spirits of the Spring* es una experiencia que vale la pena, sobre todo si tu interés está más en las historias emocionales que en el modo de juego o el reto.

LARVA GAME STUDIOS



Originario de Guadalajara, este estudio es uno de los más importantes del país, gracias a su pasada participación en juegos de consola como *AAA Lucha Libre: Héroes del Ring*. Actualmente trabajan en varios proyectos, donde destacan *Night Vigilante* y *Last Day on Earth*.

¿Cómo nació esta colaboración?
En entrevista con Jorge Morales, CEO de Larva Game Studios, dijo: "Minority tenía ya diseñada una versión preliminar del juego (llamado *Silent Enemy*) y cuando nos la enseñó, nos encantó. Primero fue un periodo de varios meses donde exploramos diferentes mecánicas de juego, estilos visuales e incluso plataformas destino (en un inicio estaba diseñado para PS Vita).

Durante este periodo de pre producción y prototipeado, Minority realizaba el diseño del juego y guía de arte y nosotros ejecutábamos estos. Tuvimos un par de programadores y de artistas siguiendo el liderazgo hasta que llegamos al punto exacto donde creímos que el juego funcionaría. En los siguientes meses, tanto en Minority como en Larva, aportamos artistas 2D, 3D, animadores y programadores hasta que el juego llegó a Alpha. Después ya sólo algunos desarrolladores de ambos estudios se quedaron limpiando bugs y balanceando el juego".


LA DOMINÓ...
¡Y LA REMATÓ!!!
No. Aut. 143300201B0926
Canadian Pharmaceutical Quality
Calidad Farmacéutica Canadiense
MOMENTOS de CALIDAD
APOTEX®
CONSULTE A SU MÉDICO
01 800 8 APOTEX
La disfunción eréctil afecta
al 9.7% de los hombres de 18 a 40 años *
*Fuente: 1. Barroso-Aguirre J, Ugarte y Romano F, Pimentel-Nieto D. Prevalencia de disfunción eréctil en hombres de 18 a 40 años en México y factores de riesgo asociados. Perinatol Reprod Hum. 2001; 15:254-261.

botadero

No More Heroes

Este no es un juego para todos, pero quien le dé la oportunidad enfrentará una aventura peyotesca y alucinógena.

DÓNDE CONSEGUIRLO

Si bien hay una versión para Xbox 360 y PS3 *(No More Heroes: Heroes' Paradise)*, la original sigue siendo la mejor. Además, no es muy difícil de conseguir y las copias usadas cuestan entre 150 y 200 pesos.

No falta quien diga que de un tiempo para acá, las creaciones de Goichi Suda parecen haber caído en una espiral descendente. Podría ser, mas eso no empaña en modo alguno a este clásico de culto de la generación pasada: el viaje desenfrenado del otaku asesino favorito de todos, Travis Touchdown, para convertirse en el número uno de la UAA.

Pero el camino a la cúspide no es fácil, y antes de eso, este irreverente amante del moe no solo deberá de hacer correr ríos de sangre o enfrentar a carismáticos "colegas" de profesión, sino cortar el césped, recoger cocos y hasta capturar escorpiones (¿de algo hay que vivir, no?). Un largo trayecto engalanado por los salvajes acordes electrónicos de Masafumi Takada y Jun Fukuda.

Lo mejor de este juego es que en verdad sacaba provecho del Wii Remote. Blandir la letal beam katana Tsubaki, ejecutar movimientos de lucha libre o escuchar la sensual Sylvia Christel con el altavoz del control en verdad enriquecían la experiencia de jugar *No More Heroes*, un título único y especial, nacido de la afiebrada mente de Suda 51.

A detalle

Género Acción Aventura
Desarrolladora Grasshopper Manufacture
Publica Ubisoft
Jugadores 1
Clasificación M (Mature)
Fecha de Salida 22 de enero del 2008
Consola Wii

Lo que nadie apreció

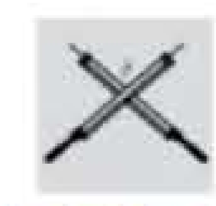
- Auténtico homenaje a la cultura pop contemporánea.
- El destacado diseño de personajes de Yuusuke Kozaki.
- Su muy particular humor y graciosas ocurrencias.

Lo que no convenció

- Un mundo más abierto y poblado habría sido excelente.
- El manual de la versión occidental da pena ajena.
- El frame rate y los controles tenían sus "detallitos".

CONTENIDO NETO

No More Heroes no era puros combates. Podíamos practicar en el gimnasio, coleccionar playeras o tarjetas y hasta jugar un curioso shoot 'em up en sueños.


40% Duelos


30% Tareas Extra


20% Lucha Libre


10% Coleccionismo

trituradora

Juegos Freemium

Este modelo de monetización llegó sin que nadie lo pidiera; y ahora a pasos agigantados está cambiando todo lo que conocemos.

Normalmente usamos esta sección para criticar a los juegos más aclamados tanto por la crítica como por los jugadores, pero en esta ocasión nuestra víctima son los Freemium, que difícilmente serán defendidos por algún jugador. La razón de estar en La Trituradora no es por el amor de los consumidores, sino por la insistencia de las desarrolladoras al utilizarlos más.

Para quienes no conozcan este término diabólico, este modelo de monetización se refiere a una subdivisión de los títulos Free to Play donde puedes jugar gratis cuanto quieras, pero poco a poco le absorben toda gota de una buena experiencia por sugerirte repetidamente comprar artículos Premium para acelerar procesos, pasar niveles imposibles o tener ventajas similares a quien juega mucho más tiempo. Algo así como un "dame dinero para jugarme menos tiempo".

Quizá pienses que este modelo está sólo en apps de Facebook y móviles, pero en realidad estos juegos tragamonedas están en todas partes; quizá ya hasta arruinaron tu franquicia favorita o es una de las razones por las cuales tu estudio favorito no comienza ese título que esperas. A continuación algunos ejemplos que harían llorar al Niño Dios.

A detalle

Tipo
Modelo de monetización
Juegos
Muchos
Géneros
Todos ¡Nos están atacando!



EL CULPABLE

LOS COMPRADORES
Miles de juegos se mantienen de este modelo de negocios sencillamente porque funciona y pueden ser muy redituables. Si tú alguna vez pagaste por adelantar ese proceso o tener ese contenido Premium... ¡lo alimentaste!

Cuatro ejemplos del terror

CANDY CRUSH
Es el líder de este movimiento vampírico en busca de bolsillos desprevenidos, el cual ha provocado que tu mamá gaste todo el dinero de tu lunch para llegar a cierto nivel.

DUNGEON KEEPER
El clásico era un innovador título del diseñador Peter Molyneux, pero no te dejes llevar con esa premisa, esta nueva versión te va a cobrar cantidades insanas para completar procesos muy sencillos.

FINAL FANTASY ALL THE BRAVEST
Square creyó que iban a sacar buen dinero colocando sus personajes clásicos en un juego vacío sin historia que te cobra por mecánicas básicas... lo peor es que sí lo lograron.

ASASSIN'S CREED UNITY
Se supone que sigue el modelo tradicional, pero ¡ya tiene tintes de un Freemium! Ubisoft comenzó ofreciéndonos paquetes para acelerar procesos; en *Unity*, hasta abrir un cofre puede costarte dinero.

gadgets

Levedad gadgetera

Artefactos prácticos y ligeros para que no te pese (más) la cuesta de enero; y un juguetito buena onda para pasar el rato.

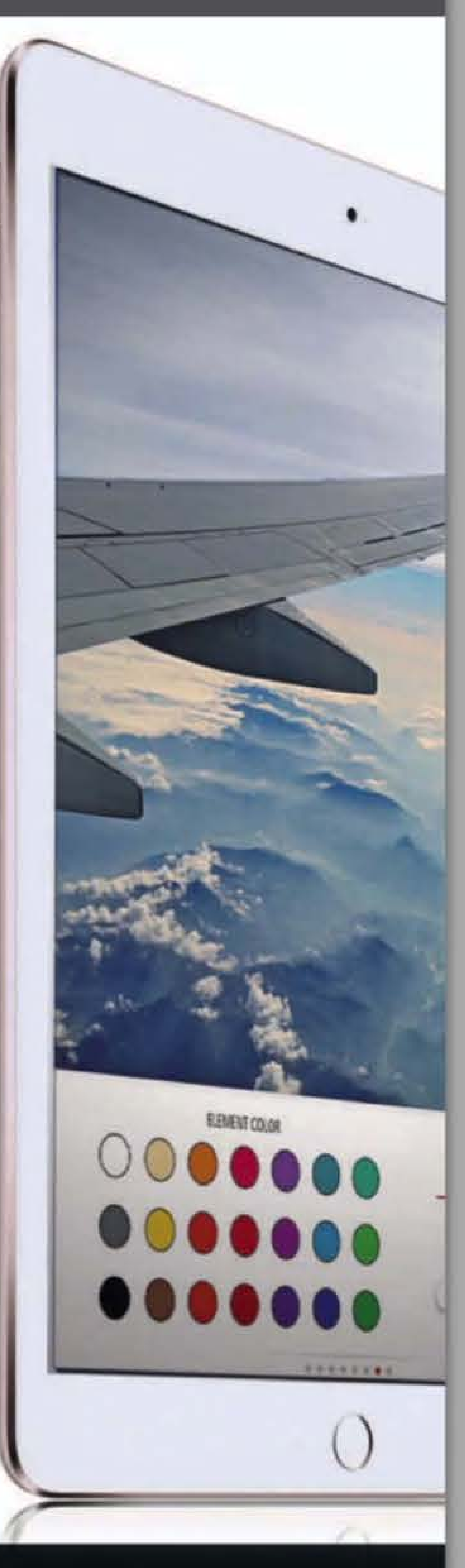
Por Jorge Arias, editor de Stuff México

Con manzanitas

La pantalla retina del iPad Air 2, sensor táctil y vidrio se fusionaron en una sola capa de 9.7", y gracias a este "optical bonding", el Air 2 es, con sólo 6.1 mm de grosor y 437 gr de peso, **un gadget ligero, práctico y poderoso**. Además, gracias a su cámara de 8MP, que graba video 1080p y en cámara lenta a 240fps, ya no te verás ridículo cuando la uses para inmortalizar tu entorno... bueno, todavía es más sencillo sacar un smartphone, no nos hagamos, pero si buscas un punto intermedio, puedes optar por el iPad mini 3 (imagen izquierda) cuyo costo va desde $6,599.

8,299 pesos • apple.com/mx







Geek retro

Nintendo es bueno haciendo controles para gaming, y eso incluye, por supuesto, el del GameCube que, a pesar de ser morado, se ha vuelto de culto en los bajos mundos de los videojuegos; sin embargo, el original NES reinventado para las nuevas generaciones no sólo resulta un gadget entretenido y **práctico para usarlo con tus juegos en smartphone y tableta** a través de su conexión Bluetooth. Es por eso que mientras vas avanzando en *Spider-Man Unlimited*, te remontarás a una época donde tal vez, y sólo tal vez, eras un pequeño ñoño que vivía feliz en su cuarto rodeado de decenas de cartuchos con juegos. Ahora anda, enjuga esas lágrimas y cómpralo.

499 pesos • xicuti.com



GUILLERMO TELL 2.0

Cuando necesitas un descanso y lo único que tienes a la vista es tu colección de muñequitos cabezones, Nerf N-Strike Mega Bow te brinda un arma que te **permite afinar tu puntería sin maltratar** a tus figuras de acción favoritas. Después de esta pausa estás listo para, digamos, retomar tu *Far Cry 4*.

999 pesos • www.liverpool.com.mx



Ruido de fondo

Está bien, tal vez no sea un gadget tan ligero, pero es la mejor opción para **volver a ese incomparable sonido de la música grabada en análogo** (y en el fondo sabes que lo necesitas). Esta tornamesa PLX-100 de Pioneer pesa 13.1 kg, trae salida RCA y viene con plato giradiscos, alfombrilla deslizante, motor de corriente continua y velocidad de 33 1/3 rpm; además, su aguja es intercambiable y fácil de usar, para que no eches a perder tu flamante edición de ultra lujo de *Lazaretto*, Jack White no te lo perdonaría jamás.

10,999 pesos • pioneer.com.mx

Soluciones modernas

El uso de computadoras de escritorio para las labores cotidianas está en peligro de extinción, y para quienes buscan una alternativa práctica y funcional, HP acaba de lanzar el Chromebox, que **te permite conectar dos monitores simultáneos con sus salidas HDMI y DisplayPort** y conectar los periféricos que desees en sus entradas USB 3.0 o vía Bluetooth. 100GB de almacenaje en Google Drive, Google Docs para el trabajo o las tareas, además de Chrome para hacer streaming directo a tu TV, son algunas de las habilidades de esta ligera caja de 630 gr, 8GB de memoria y 16GB de almacenaje SSD.

200 dólares • amazon.com

PS4 PARA LLEVAR

Tener una consola para cada tele de tu casa es un exceso; por supuesto que estaría increíble pero es un gasto excesivo, y aceptémoslo, un poco tonto. En especial cuando ya existe una cosa llamada PlayStation TV. Esta pequeña y sensual caja se enchufa a tu segunda tele para hacer streaming de los juegos de tu PS4. **Cuenta con soporte para control DualShock 4 y puedes reproducir contenidos de PlayStation Store,** además de tus servicios de streaming como Crackle y Netflix. Tanta felicidad en una cajita es realmente conmovedor.

100 dólares • sony.com.mx



entrevista

DEL CINE A LOS VIDEOJUEGOS

Alejandro Gil

Después de pasar muchos años en cine y televisión, y de participar en la película *Final Fantasy: The Spirits Within* y en *The Animatrix*, Alejandro Gil entra a los videojuegos, medio que no piensa abandonar.



EL ENTREVISTADO
Dicen que lo mejor que puede tener un artista es su versatilidad y capacidad de adaptación según el ambiente en el que se desenvuelva. Alejandro Gil ha demostrado eso desde que salió de su natal España para probar suerte en el mundo de la animación en distintos rubros. De haber pasado por el cine y la televisión en proyectos realmente grandes, ahora está en el medio de los videojuegos donde ha trabajado con Midway, Electronic Arts y con Activision estando en Sledgehammer Games.

¿Desde cuándo empezaste a trabajar en el ámbito de los videojuegos?
Justo después de haber trabajado en *Animatrix* me pasé a los videojuegos. Empecé en Midway, luego me fui a EA; posteriormente trabajé en mi propio estudio en San Francisco durante cuatro años, regresé a Electronic Arts y cuando Glen (Schofield) y Michael (Condrey) reabrieron el estudio, me uní a Sledgehammer Games. De hecho ellos me dieron mi primer proyecto como independiente: *James Bond*. No fui uno de los primeros que fundó el estudio, pero casi. Yo ya estaba en el juego que comenzó antes de *Modern Warfare 3*. En él estuvimos trabajando cuatro o cinco meses.

¿Cómo fue el proceso de pasar de un juego de tercera persona a terminar *Modern Warfare 3*?
Fue una situación un poco peculiar por lo que pasó con *Infinity Ward* y bueno, las oportunidades hay que acogerlas cuando llegan. Hubo una reunión y todo fue bastante democrático. La mayoría de los directores del estudio nos dijeron, "hay esta posibilidad, ¿qué les parece?". No fue una decisión exclusiva. Nos lo preguntaron a todos. ¿Qué nos parecía? Si seguíamos con el third person o ayudar a terminar *Modern Warfare 3* y la respuesta fue unánime. Hubo que aprender a usar las herramientas, por lo que tuvimos que ir a Infinity Ward. Fue todo un maratón y el comienzo perfecto dentro del mundo de *Call of Duty*.

¿Cómo ha sido el cambio de pasar de la animación de cine a la de videojuegos?
Depende de la persona a la que le preguntes, pero a mí el proceso me gusta. Toda la parte de la discusión del arte con los ingenieros, los diseñadores; tomar el hardware nuevo, las máquinas y ver lo que se puede hacer, para mí es de las partes más interesantes. Esa combinación de tecnología y arte e intentar exprimir al máximo el hardware es un proceso técnico pero también creativo. En la parte artística, que es lo mío, realizamos una lista de todo lo que queremos hacer o pensamos qué se puede trabajar con las máquinas nuevas, y siempre terminamos pidiendo más de lo que se puede.

> “Para mí lo interesante de los videojuegos es que son mucho más dinámicos. Son desafíos constantes, técnicos, pero también de contenido”

¿Qué clase de ideas aparecen cuando arranca la producción de un juego?
La discusión empieza de una forma más general. Una de las cosas que nos quedó bastante clara, sobre todo para la campaña de un jugador, es que lo más importante es la narrativa, la historia, comunicar la emoción, y en este caso la discusión no tuvo que ver tanto con la calidad de los personajes, sino cómo íbamos a comunicar la emoción con los rostros. La parte más visual viene después, pero la mayor carga del trabajo, sobre todo con los personajes, fue conseguir todas las expresiones. Desarrollar el sistema para la captura facial es en parte el mismo sistema que se utiliza en el cine. Cualquier película que tiene personajes en 3D, como *Avatar*, usa el mismo sistema. Para el cine es bastante estándar, pero para videojuegos es de las primeras veces que se usa.

¿Cuál es la diferencia de trabajar en la producción de una película y la de un videojuego?
Hay similitudes en temas de producción, como en el tema de la captura facial, pero la diferencia más grande, sobre todo en el multijugador, que es en lo que más me he concentrado, el modo de juego es lo principal. Por más que me duela como artista, el arte en este caso es secundario. El juego tiene que ser divertido, a la gente tiene que gustarle cómo se siente el control, la velocidad y demás. Cuando todo eso está claro, es cuando entra



el arte. El secreto es compaginarlo con los diseñadores, ingenieros y artistas. No esperamos a que los diseñadores nos digan "este es el mapa, esto es lo que quiero que hagan", es una colaboración mitad y mitad. A final de cuentas, en temas de producción los videojuegos son mucho más dinámicos que el cine. Para lo que yo estuve haciendo en cine, la parte creativa se reducía a la calidad de la ejecución.

Para mí, lo interesante de los videojuegos ahora es que son mucho más dinámicos. Son desafíos constantes, técnicos, pero también de contenido. Por ejemplo, tenemos los mapas de multijugador. Trabajamos unos días en la creación y luego lo jugamos. Cada uno manda su opinión de lo que no está bien y hacemos los cambios y volvemos a jugar. En cine no hay nada parecido.

¿No hay prueba y error?

Es interesante cómo empieza un mapa y cómo lo terminamos. Unos se parecen mucho y otros no se parecen en nada. Los cambiamos completamente y esa parte, para mí, es de lo más interesante.

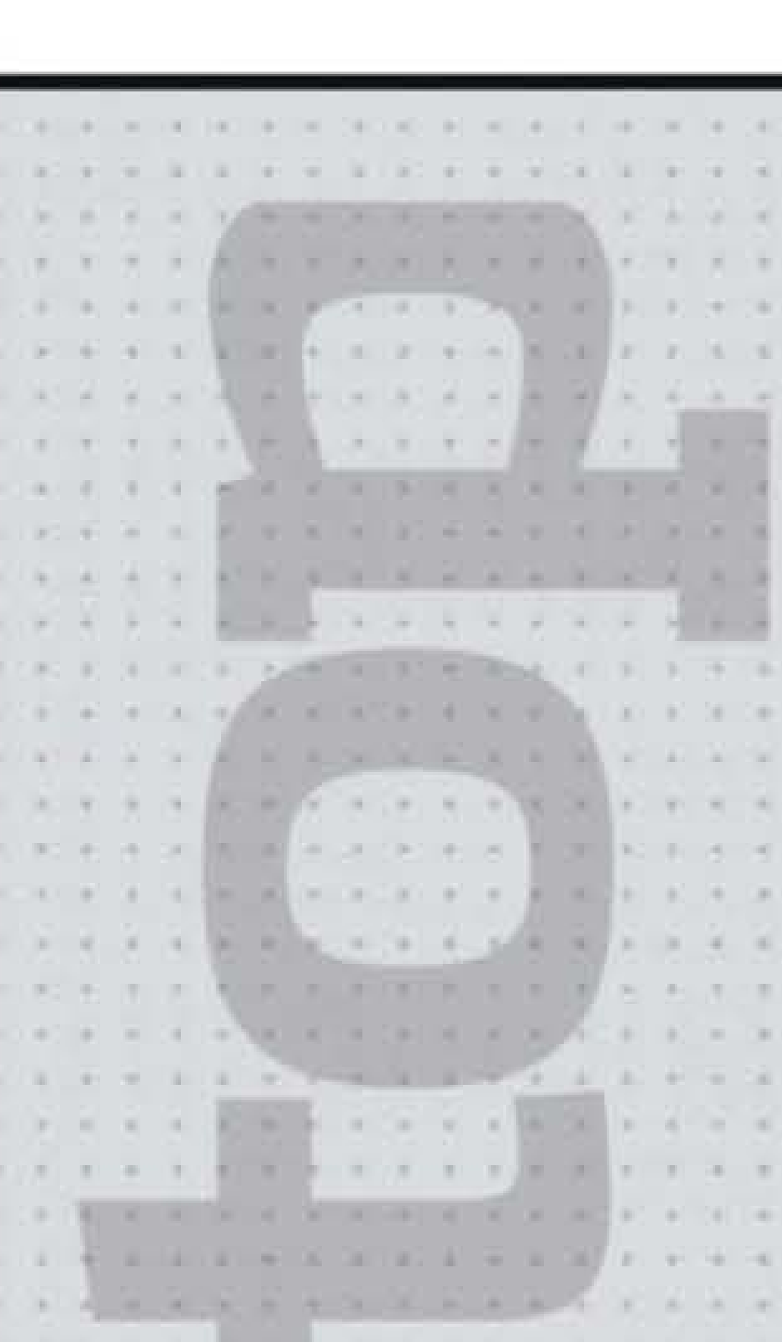
¿Qué clase de satisfacciones te dejó trabajar en *Advanced Warfare*?

Tuvimos el tiempo. Activision pensó que éramos un estudio que podía hacer su propio juego. Las decisiones las tuvimos nosotros y, para mí, como director artístico de multiplayer, he tenido un montón de autoridad para tomar decisiones, tanto artísticas y de diseño a la hora de trabajar con la interfaz de usuario, y con los personajes que se pueden personalizar. Es todo un espectro de trabajo que de toda mi carrera, los 20 años que vengo trabajando, es donde reconozco mi mano, con lo que he contribuido con el proyecto. Yo creo que el sentimiento dentro del estudio es parecido, cualquiera que sea la posición, todo el mundo siente que su trabajo ha sido fundamental para el éxito.

¿Tendrán alguna clase de lineamiento para el siguiente *Call of Duty* que pudiesen desarrollar?

No lo sé, la verdad es que aún no lo hemos discutido. Al terminar un juego no hay tiempo para mucho más. El tipo de juego que hemos hecho, *Advanced Warfare*, el que sea en el futuro, la campaña, el tipo de multijugador, todo lo que viene, eso no ha sido dictado por Activision. Nosotros haremos la propuesta. Para el siguiente proyecto de *Call of Duty* haremos lo mismo. Los directores del estudio dirán lo que quieran hacer y terminaremos haciendo un prototipo.

> "En la parte artística, que es lo mío, hacemos una lista de todo lo que queremos hacer o pensamos que se pueden hacer con las máquinas nuevas y siempre terminamos pidiendo más de lo que se puede"



LOS PERSONAJES MÁS "FRIENDZONEADOS"

Ni en los videojuegos se han escapado de ser vistos sólo como amigos.

8 MELLIA Y SHULK

Desde un inicio, esta High Entia llevaba las de perder en la relación; pero su revancha vino cuando se apagó la luz. ¿Quieren adivinar que hizo con el inconsciente Shulk?





7 ATHENA Y SIE KENSOU

Kensou piensa que salvando, perdiendo sus poderes y siendo gracioso, Athena algún día lo pelará; lo malo es que después de más de diez juegos distintos no se ve que pase algo.



6 BAYONETTA Y LUKA

Pobre "Chesire": ni siquiera tratando de ser un Tuxedo Mask de pacotilla en la segunda entrega de la serie logra que esta sexy y bella bruja pueda caer en sus redes.





5 PEACH Y BOWSER

Bowser no es tan mal partido: es rey, deportista y sabe bailar, lo malo es que le urge aprender nuevas técnicas de ligue que vayan más allá del secuestro.



4 CLOUD STRIFE Y TIFA

Los "amigos" de la infancia permanecieron como tal por la llegada de cierta florista. Aun con la muerte de Aeris, Cloud sigue en duelo; "friendzoneando" a uno de los personajes más deseados.





3 LEON KENNEDY Y ADA WONG

El corazón de Leon se resquebraja cada que la sensual Ada lo deja añorando un poco de su cariño; aunque ya obtuvo un beso en una ocasión.



2 SHANOA Y ALBUS

"Amor de hermanos". ¡Ja, eso que se los crea otro! Este antivillano no solo quedó noqueado, sino que hasta oímos cómo se le rompió el corazón cuando ella perdió sus recuerdos de él.





1 ZELDA Y LINK

A lo largo de toda la cronología, el pobre Héroe del Tiempo ha estado en esta zona. Ha sido tanta su frustración, que él también le ha aplicado la misma a Ruto, Saria y a todo un harén.




bajo el radar
LOS JUEGOS QUE ESTÁN POR VENIR

EVOLVE

A detalle

Salida
10
de febrero de 2015

Publica: 2K Games
Desarrolla: Turtle Rock Studios
Plataforma: Xbox One, PS4, PC

DIVERSOS TIPOS DE HÉROES

Evolve contará con un total de cuatro clases. Cada una de ellas será muy diferente de la anterior y cambiará radicalmente el modo de juego; además, habrá varios personajes a elegir dentro de cada clase, y cada uno contará con armas y habilidades propias; sin embargo, todos compartirán un ataque perteneciente a su clase.

TRAPPER

Esta clase es de suma importancia, ya que podrá atrapar al monstruo dentro de una región en específico para que su equipo lo elimine. Dentro de esta clase destaca Griffin, Maggie & Daisy y Abe.

SUPPORT

A pesar de que puede causar mucho daño al enemigo, su ocupación es cuidar de sus compañeros; además, puede hacerse invisible. Aquí nos topamos con personajes como Hank, Bucket y Cabot.



Las mentes detrás del exitoso proyecto cooperativo conocido como *Left 4 Dead* nos presentan una nueva idea donde cuatro jugadores tendrán que unir fuerzas para abatir un monstruo que, a su vez, también es controlado por un ser humano. Bienvenidos al 4v1.

En un futuro distante donde la humanidad atravesó los confines más recónditos del espacio y exploró los planetas más peligrosos colonizándolos y haciéndolos habitables, un grupo de valientes héroes se topa con Shear, un astro lleno de valiosos recursos y vida animal. Al comenzar su trabajo, sin embargo, los cazadores se dan cuenta de que no están solos; una horda de peligrosos monstruos también está deambulando por el planeta y, utilizando a la vida silvestre como recurso, se armarán de poder para eliminar a los humanos.

HUMANOS CONTRA MONSTRUOS

En *Evolve* un total de cinco jugadores participarán en cada partida; cuatro de ellos controlarán a los Cazadores, mientras que el restante tomará el mando del Monstruo. La meta inicial de este último será el de evitar entrar en contacto con los seres humanos y de consumir el mayor número de animales salvajes controlados por la IA con el fin de evolucionar en algo mucho más poderoso y letal. Gracias a esta gran habilidad, mientras más dure la batalla, más ventaja tendrá el Monstruo que se haya elegido. Por su parte, y debido a lo anteriormente descrito, los Cazadores tendrán la necesidad de acabar con su enemigo lo antes posible. Ellos tendrán la fuerza de los números, así como diversas habilidades ofensivas y defensivas, pero dentro del planeta Shear habrá muchas más amenazas de las cuales cuidarse, como lo son las trampas u otros seres vivos. Al igual que en los proyectos pasados de Turtle Rock, *Evolve* tendrá un gran enfoque en el trabajo en equipo, por lo que será necesario el apoyar y depender de tu equipo y sus fortalezas.

REJUGABILIDAD AL POR MAYOR

De acuerdo con Turtle Rock, estudio desarrollador del juego, uno de los puntos más importantes es el de ofrecer un alto grado de rejugabilidad. Esto se logrará a través de un gran número de mapas, más personajes y por supuesto más monstruos con habilidades únicas. Por su pedigrí, podemos apostar a que *Evolve* será uno de los primeros éxitos del 2015 sin importar la plataforma en la que lo juegues y que su concepto 4v1 se convertirá en una nueva noción para los modos competitivos y cooperativos.

MEDIC

Clase de soporte que tiene como propósito mantener a sus aliados con vida. Para dañar al monstruo, utiliza armas de largo alcance. Los médicos de *Evolve* hasta ahora son Val, Lazarus y Caira.



ASSAULT

La clase de asalto tendrá la función de realizar daño al Monstruo, pero dependerá de las demás para mantenerse con vida. Markov, Hyde y Parnell son tan sólo tres de los personajes conocidos de asalto dentro del juego.



PELIGROSAS AMENAZAS

Por el momento sólo dos de los Monstruos de *Evolve* han sido revelados; sin embargo, Turtle Rock Studios asegura que estos no serán los únicos entes terribles que podremos elegir y que llegarán muchos más como contenido descargable. Cada monstruo tendrá fortalezas y debilidades que deberás aprender a dominar y explotar para salir victorioso.

GOLIATH

Este poderoso Monstruo tiene un ataque cuerpo a cuerpo que se convierte en uno de rango cuando está en el aire; además, tiene cuatro habilidades especiales que consisten en lanzar fuego de su boca, arrojar rocas y más.



KRAKEN

Aunque también tiene ataques cuerpo a cuerpo, el Kraken es más débil que el Goliath; sin embargo, puede huir de forma más eficiente debido a que puede volar. Todas sus habilidades especiales causan daño eléctrico.





A detalle

Salida
2015

Publica
Epic Games
Desarrolla
Epic Games
Consola
PC

FORTNITE

Después del arrasador éxito de *Gears of War*, ¿qué seguía para sus creadores? Nada más y nada menos que mudarse a la PC con un juego gratuito.

Epic Games tiene una majestuosa carta de presentación desde su mismo nombre; éste se catapultó durante la última década gracias a la saga de Marcus Fenix, pero lo que ahora desean es dedicarse a otros asuntos donde las consolas pasan a un segundo plano. El hecho de realizar un Free to Play sólo reafirma que Epic Games está abierto al cambio, y lo busca a través de *Fortnite*, juego que lleva más de tres años cociéndose en el horno y que en 2015 estará en su punto para ser disfrutado.

EXPLORA, CONSTRUYE Y TRIUNFA

Fornite no es complicado, pero sí es un juego complejo, pues a través de su sistema de construcción deberás armar tu fortaleza para resistir a los ataques de los monstruos salidos de The Storm; éste es un fenómeno que cada noche se da y del cual salen las criaturas que te provocarán un verdadero dolor de cabeza. Para lograr ver la luz del sol, deberás inspeccionar tu entorno para así reunir materiales básicos (madera, piedra y metal) con los cuales te pondrás a construir; y no es que intenten evitar una comparación con *Minecraft*, pero Epic maneja su propia visión acerca de fabricar.

Lejos de basarse en los bloques de Mojang, en *Fornite* se trabaja con base en hologramas y elementos predefinidos; es decir, una rampa o escalera requiere cierta cantidad de materiales y cuenta con dimensiones y ángulo fijo, el cómo lo uses y acomodes depende enteramente de tu ingenio. Así la labor se convierte en algo más rápido y sencillo, dándote tiempo para empezar cada partida y comenzar tu cacería nocturna.

TALENTO INDIVIDUAL GUIADO POR EL EQUIPO

El hecho de que *Fortnite* sea un juego cooperativo no da cabida al individualismo; al contrario, con tan sólo tres clases hasta el momento necesita de estrategia que no olvide la diversión; y eso será esta entrega, entretenimiento puro. Puedes escoger entre ser Constructor, Comando o Ninja; el primero tiene acceso a esquemas de edificación complejos, el siguiente es toda una máquina que escupe balas y el último ataca a mano limpia. *Fortnite* no tiene fecha de salida oficial y, aunque sabemos que será en 2015, parece volver a poner en el mapa a los creadores de *Gears of War*.



EN LA MIRA

VALIOSAS RECOMPENSAS
Aunque tu fortaleza sea destruida, la chatarra te otorga materiales para seguir tu partida; además, dependiendo de tu esfuerzo podrás recibir armas muy especiales, las cuales estarán clasificadas por su rareza, tal y como lo hacen *Destiny*, *Diablo* y *Borderlands*.

ENCONTRÉ MI LUGAR
Para los que no les atraiga el hecho de construir una y otra vez, Epic ideó el modo The Fort; en éste tu refugio será permanente, claro, siempre y cuando lo construyas con dicho propósito. Requerirá de mucho tiempo y esfuerzo pero valdrá la pena.

CRIATURAS DE LA NOCHE
¿Quieres conocer a tus enemigos? Se llaman Husks y están listos para hacer difícil tu estancia en *Fortnite*; sus ataques van desde los más básicos hasta lanzar proyectiles a larga distancia y destrozar todo a su paso. Aunque provienen de The Storm, el origen de ese torbellino que atrae catástrofes promete engancharte todavía más a este juego.



A detalle

Salida
13
de febrero
de 2015

Publica: Nintendo
Desarrolla: HAL Laboratory
Plataforma: Wii U

El juego soportará las figuras de amiibo, pero se desconoce qué funciones tendrán.

Para HAL, la buena jugabilidad siempre está por arriba de todo. Pero cuando sus creativos dejan salir su lado artístico, no hay lugar para la indiferencia.

Como en reiteradas ocasiones hemos dicho, Kirby es, junto con Mario, uno de los personajes más polifacéticos con los que cuenta Nintendo. A lo largo de sus más de 20 años de existencia se ha convertido más de una vez en un "conejillo de indias": auténtico campo de experimentación en el que HAL Laboratory u otros desarrolladores han probado múltiples conceptos.

Eso fue lo que sucedió casi una década atrás en el NDS, cuando se lanzó uno de los juegos más especiales de esta portátil: *Kirby: Canvas Curse*. Su principal mérito era que aprovechaba plenamente las capacidades de la pantalla táctil del sistema para enriquecer su jugabilidad. Era por medio del stylus que trazábamos mágicos caminos de tinta, por los que este simpático glotón se desplazaba con seguridad convertido en una esfera.

EL CAMINO HACIA EL FINAL DE ARCOÍRIS

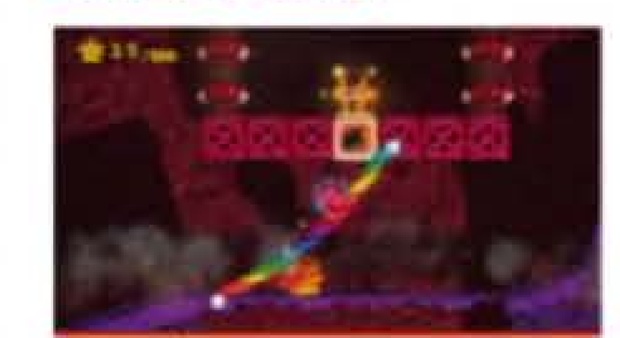
A pesar de ser muy bien recibido por los fans de la serie y el público en general, su mecánica cayó en el olvido por muchos años... hasta que en el Nintendo Digital Event del E3 2014, la Gran N anunció a su auténtico "sucesor espiritual": *Kirby and the Rainbow Curse*. Si bien este nuevo juego retiene la misma mecánica de su predecesor, en esta ocasión su estética es muy diferente, estilo animación tipo claymation con plastilina.

Y en lugar de llegar a un sistema portátil esta vez engalanará el catálogo de Wii U, haciendo uso del GamePad de la consola, con sus obligatorias novedades como para convertirlo en un noble sucesor de su divertido antepasado y de las cuales hablaremos a fondo a continuación. Lo mejor de todo es que será de los juegos que disfrutaremos a inicios de este año.

¿ALGÚN FAN DE WALLACE AND GROMIT?

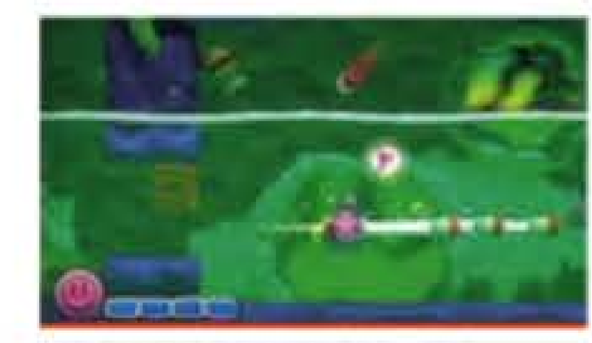
Aunque no está del todo confirmado, se dice que el frame rate de este título ha sido reducido a propósito. ¿La razón? Simplemente para que su animación dé una impresión semejante a las cintas del estudio Aardman Animation, como *Chicken Run*.

EN LA MIRA



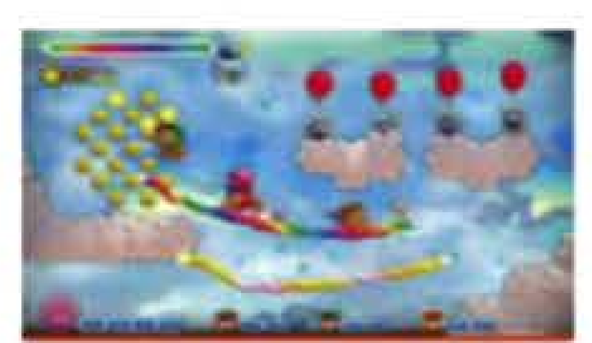
UN MÁGICO MUNDO DE PLASTILINA

Cuando se trata de Kirby de lo que menos nos quejamos es de falta de variedad, y esta nueva entrega tendrá una amplia selección de niveles, que van desde planicies hasta cavernas llenas de lava, rutas subacuáticas, peligrosas fábricas o hasta el mismo cielo.



TRANSFORMACIONES PARA CADA OCASIÓN

Para lidiar con los retos habrá varias transformaciones para nuestro sonrosado héroe; entre ellas se encuentran desde un pequeño tanque, hasta un ágil cohete y un práctico submarino. Ya veremos qué otras sorpresas tiene HAL Laboratory bajo la manga.




PODER BASADO EN NUESTROS ALIADOS

Una de las principales diferencias con respecto al del NDS es que permitirá partidas co-op de cuatro jugadores. Mientras alguien controla a Kirby, los demás emplearán al Bandana Waddle Dee. Quien use el GamePad deberá trazar caminos para mantenerlos a salvo.



UN CUENTO QUE FALTA POR CONTAR

Además de los enemigos normales enfrentaremos varios jefes, siendo el único revelado hasta ahora Whispy Woods. También nos ayudará una pequeña hada semejante a una brocha, que es capaz de transformar a Kirby. Todavía falta que se revelen detalles de la trama del juego.



SCREAMRIDE

A detalle

Salida

3

de marzo de 2015

Publica: Microsoft Studios
Desarrolla: Frontier Developments
Género: Acción/ Construcción
Plataformas: Xbox One, 360

Frontier Developments, la desarrolladora detrás de los juegos más memorables con parques de diversiones, vuelve con una propuesta donde la destrucción toma un papel estelar. En *Screamride* puedes elegir de entre tres carreras para ser Ingeniero, Experto en Demolición o Screamrider.

Tal vez recuerdes en tu infancia el juego *Rollercoaster Tycoo*, en el que además de seguir los objetivos de la campaña podías crear parques de ensueño y construir atracciones y montañas rusas espeluznantes para que todas terminaran igual: en la inminente destrucción y consecuente muerte de todo aquel que era suficientemente valiente o ingenuo para subirse.

En ese momento no lo sabíamos, pero nos estaban preparando para *Screamride*, lo nuevo de Frontier, quienes a lo largo de los años nos han traído juegos como *Rollercoaster Tycoon*, *Thrillville* y *Zoo Tycoon*. Seguramente la destrucción estaba entre los hobbies de varios creadores, ya que aun cuando el juego no les pedía la destrucción, ahora es una de las tres campañas que puedes elegir en *Screamride*:

» INGENIERO: ¡El clásico! En este modo podrás construir amenidades, escenografías y, por supuesto, montañas rusas. A diferencia de muchos títulos de construcción, en *Screamride* es mucho más fácil y rápido componerlas, incluso hasta hay un botón de autocompletar. Al final se calificará tu desempeño dependiendo de qué tan fuerte es, cuán nauseabundo y cuántas personas sobrevivieron; ¡por lo menos en este modo es importante contar con cierta cantidad de sobrevivientes!

» SCREAMRIDER: En este modo serás el piloto de tu montaña rusa. Debes de ser bastante cuidadoso, pues es vital ir rápido y hacer el viaje más intenso para obtener la mayor cantidad de gritos, pero al hacerlo estás arriesgando que el bólido se salga de las vías. De la misma forma es necesario obtener boosts en el momento adecuado para lograr mayor velocidad. Además, podrás invitar a tus amigos de Xbox Live para que compartan el recorrido sentados a tu lado.

» EXPERTO EN DEMOLICIÓN: Dentro de esta campaña podrás destruir a placer escenarios, edificios, atracciones y cualquier bomba que fueron convenientemente colocadas cerca de enormes construcciones.

Probamos una misión donde controlábamos una atracción que usaba la fuerza centrífuga para lanzar la cabina (con sus pasajeros) hacia un escenario con cuantiosas edificaciones por destruir. En este momento el juego se asemejó a un *Angry Birds* tridimensional, donde es importante tomar en cuenta la física, el peso, la gravedad, la distancia y por supuesto los puntos que se irán multiplicando.

Comparte en línea

Además de poder compartir las montañas rusas que has hecho, *Screamride* cuenta con varias formas para integrar a otros jugadores. Podrás retar y competir con tus amigos para batir tus récords, o ver qué tan bueno eres en las tablas de puntuación mundiales.



Entre orcos y héroes

Humanos, elfos, orcos y héroes de otros tiempos y universos se dieron cita para revelarnos lo que Blizzard Entertainment se trae entre manos para el futuro próximo. En este especial les informamos sobre lo más destacado de la BlizzCon y los proyectos del estudio. Por: Oscar



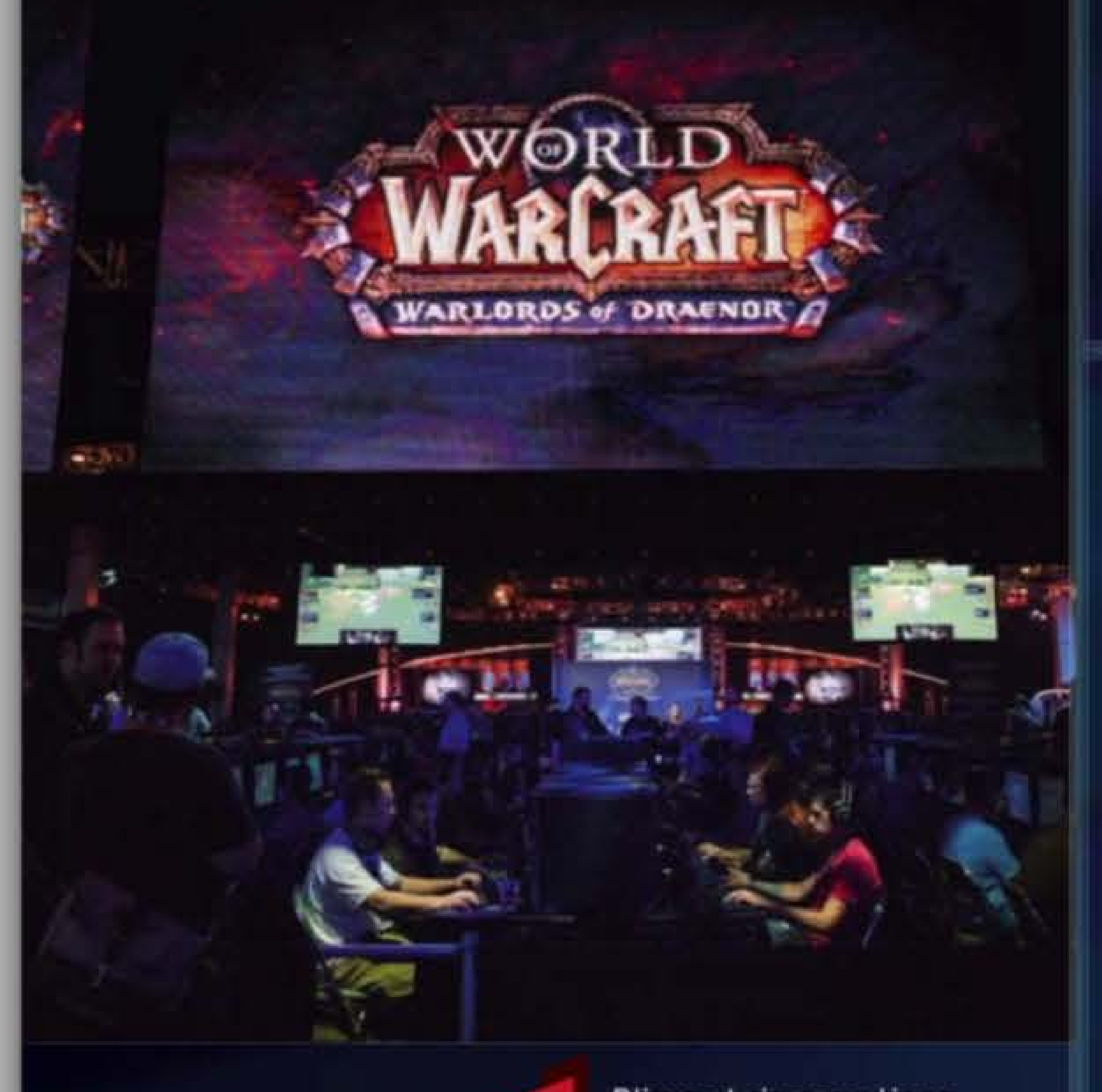
ESTO ES BLIZZCON

Bajo el marco de un escenario abarrotado, Blizzard Entertainment superó las expectativas de los asistentes a la BlizzCon una vez más al revelar que después de 17 años por fin lanzarán una nueva IP; además, el estudio mostró por primera vez cómo lucirá la esperada película de *Warcraft* y lo que se viene para sus juegos actuales, sin embargo, este evento va mucho más allá que anuncios y torneos: la BlizzCon es sobre una comunidad de apasionados jugadores que, sin importar de dónde sean, no se dan el lujo de faltar. ¿Qué es lo que hace de la BlizzCon uno de los mejores eventos de comunidad en la industria? A continuación lo sabrás.



eSports

Con el fin de celebrar las finales globales de sus torneos, Blizzard armó una serie de impresionantes escenarios donde jugadores y equipos se verían cara a cara para competir por la gloria y por una suma considerable de dinero. Los eSports son de extrema importancia para esta compañía y le han dado tanto seguimiento que cientos de miles de espectadores observaron las épicas batallas que sucedieron en Anaheim hace unos meses.



Desafíos

Blizzard siempre tiene el ojo puesto sobre los jugadores más habilidosos y competitivos dentro de sus juegos, pero también le dan un lugar importante a aquellos grupos que disfrutan del PvE. Dentro de las paredes de BlizzCon se llevaron a cabo diversos eventos donde los gremios más exitosos se dieron a la tarea de cumplir con diferentes desafíos, como lo fue el completar un nuevo Raid de *World of Warcraft* enfrente de miles de espectadores.



Hands-on

La pasada BlizzCon fue muy especial, ya que Blizzard anunció *Overwatch*, su primer juego de disparos; sin embargo, lo más destacado es que los usuarios pudieron probar este título dentro del evento. Las filas no fueron problema porque se instalaron más de 600 equipos de prueba únicamente para este juego y cientos más para el resto de sus IP. BlizzCon es tanto amable como cruel en este aspecto: te permite probar, pero tienes que esperar para comerte todo el pastel.



750.000
dólares en premios



Ítems conmemorativos

Tres horas para acceder a la tienda de la BlizzCon suena como una locura, pero es todo una realidad. Los usuarios que asisten a este evento tienen la oportunidad de adquirir ítems coleccionables exclusivos, así como ropa, juegos de mesa e incluso batas y toallas para el baño; por otro lado, también se rifan objetos y muchos otros tipos de memorabilia dentro de las instalaciones del centro de convenciones.



La pequeña banda compuesta por miembros de Blizzard regresó triunfalmente en la pasada BlizzCon bajo el nombre de ETC.



Concursos

¿Creías que esos hermosos trajes que llevan a la BlizzCon son por el puro amor al arte? Estás medianamente en lo correcto, pero hay otra finalidad detrás de esta práctica: los concursos. En este evento se llevan a cabo diversos tipos, siendo el que más destaca el de "cosplay". Si no eres bueno en esto, ¡no te preocupes!, también existen competencias de voces y otros talentos con los que probarás ser un verdadero fanático de Blizzard Entertainment.

150.000 espectadores

2.000 eqipos de prueba

EL FUTURO LE BRILLA A BLIZZARD

Los juegos son, sin duda alguna, el centro de atención de todo el evento. Algunos brillaron con mucha más fuerza que otros este año, por lo que se les otorgará un espacio acorde con su relevancia. Y sí, aquí se enterarán de qué va *Overwatch* y por qué tienen que prestarle toda la atención.

Hearthstone

El exitoso juego de cartas de Blizzard recibe una nueva expansión titulada *Goblins vs Gnomes*, con la que llegan un total de 120 cartas nuevas, monstruos únicos y cambios explosivos (no es broma) al modo de juego. De acuerdo con Blizzard, ya sea que prefieras a los Gnomes con sus maravillas tecnológicas o a los Goblins y locas invenciones que regularmente terminan en una buena explosión, ambos tipos de cartas traen un cambio estratégico sin igual a *Hearthstone*.

Dentro de esta expansión también llega la habilidad de entrar a una partida como espectador, con el fin de que observes la forma en la que los demás jugadores utilizan sus cartas, estrategias y cómo consiguen sus victorias. Para acceder a una batalla como espectador será necesario que el usuario esté en tu lista de amigos y que tenga el modo activado. Con respecto a la versión de *Hearthstone* para móviles, Blizzard anunció que ésta aún no llega porque su mayor deseo es ofrecer la mejor experiencia de juego posible, y no solo un puerto.

StarCraft II

Legacy of the Void fue anunciado con bombo y platillo y por fin los Protoss reciben la atención que tanto les hacía falta. En esta tercera y última expansión para *StarCraft II* (aunque se venderá como un juego separado), los Protoss se encontraban al borde del exterminio, pero un líder se alza para salvarlos a todos de la inminente destrucción. Aunque esta raza y Zeratul serán el centro de atención, Jim Raynor y Sarah Kerrigan tendrán sus segundos de fama.

A diferencia de *Wings of Liberty y Heart of the Swarm, en Legacy of the Void* tendremos que tomar el control de diferentes tribus Protoss con las que conseguiremos más aliados, pero al mismo tiempo, enemistándonos con otras. La finalidad de esta campaña será la de unificar a la raza que pueda asegurar la supervivencia ante la amenaza Zerg. En esta expansión también llegarán nuevas unidades (seis por raza), cambios al manejo de recursos del multijugador y un nuevo modo llamado Archon, que unirá a dos jugadores en contra de la máquina.



Heroes of the Storm

El MOBA de Blizzard recibió grandes noticias: la beta cerrada comienza este 13 de enero y se enviarán oleadas de invitaciones a aquellos que estén dados de alta en Battle.net. Esta noticia podría ser suficiente por sí sola, pero la compañía también anunció que dentro de poco llegarán tres nuevos escenarios al juego, llamados Templo Celeste, Tumba de la Reina Araña y Campo de Batalla con Temática de Diablo. Cada uno de estos mapas ofrecerá conceptos frescos y objetivos nuevos por completar para conseguir la victoria dentro de *Heroes of the Storm*.

Por si fuera poco, se reveló que héroes y villanos de todas las épocas llegarán al Nexo para combatir. Estos son Thrall, Jaina, Sylvanaas y los Vikingos Perdidos, quienes entrarán en acción dentro de poco para ampliar un aún más el roster de personajes disponibles en el MOBA. Durante la BlizzCon se cuestionó a los desarrolladores de *Overwatch* sobre la posible adición de sus héroes a este proyecto, cuya respuesta (entre risas) fue un "ya verán...".

Overwatch

Éste fue el anuncio más importante por parte de Blizzard en las últimas décadas y llegó con un tráiler que puso a volar la imaginación de miles de jugadores alrededor del mundo. El proyecto lleva el nombre de *Overwatch*, y es un juego de disparos basado en objetivos donde peculiares y simpáticos héroes combaten unos contra otros en un mundo lleno de conflicto.

Overwatch cuenta con una gran variedad de héroes, que van desde un gorila hasta un viajero del tiempo y una letal, pero muy sensual francotiradora. Cada uno de estos personajes tiene un modo de juego diferente, así como habilidades únicas. Sin importar a quién elijas, cada héroe fue diseñado para ser efectivo dentro del equipo y el combate en sí; sin embargo, tendrás que comunicarte con tu equipo y saber qué roles se necesitan para salir victorioso. Son cuatro las clases que se incluyen en este *Overwatch* (Ofensa, Defensa, Tanque, Soporte) y todas ellas son increíblemente útiles.

En este juego de disparos el famoso Team Deathmatch no existe, y en su lugar tendremos que combatir para cumplir objetivos. Hasta ahora conocemos dos modos; el primero lleva el nombre de Payload, donde tenemos que llevar un vehículo a un punto en específico de la base enemiga antes de que acabe el tiempo. El segundo de ellos lleva el nombre de Point Capture y divide las rondas en defensiva y ofensiva para que mientras un equipo intenta capturar diversas zonas, el otro lo intente impedirlo.

A simple vista *Overwatch* podría parecer un juego de disparos más, pero dale unos minutos y verás cómo estos se convierten en horas. Esta promisoria entrega de Blizzard entrará en beta este año y no podemos esperar para volverle a poner las manos encima.

MÁS NOVEDADES

WARCRAFT

En este número encontrarán la reseña de *Warlords of Draenor,* la nueva expansión de *WoW*, por lo que nos saltaremos a otras cosas. Durante la BlizzCon se mostraron nuevas escenas de la película de *Warcraft* y se lanzó un documental donde vemos lo ocurrido en los primeros diez años de el MMORPG de la serie.



DIABLO III

Reaper of Souls mejora y el parche 2.1.2 promete cambiar la entrega mucho más gracias a la llegada de nuevos trasgos del tesoro (Ladrón Sanguinario, el Coleccionista Detestable y el Acaparador de Joyas), gemas legendarias, objetos ancestrales, áreas totalmente nuevas y la Temporada II.




GameMaster
AWARDS
2015



Después de 365 días, el 2014 dejó una inmensa cantidad de juegos en los que hubo mucha acción, golpes, anuncios, lágrimas, controles rotos, dedos ampollados y también muchas decepciones. Es por eso que en GameMaster nos dimos a la tarea, como cada año, de calificar lo mejor y lo peor de los 12 meses previos a este 2015. ¡Que suenen los redobles y se enciendan las pantallas, por que comienza la premiación!



Bayonetta 2 Wii U

Gracias a que Nintendo le tendió la mano a PlatinumGames podemos disfrutar de esta secuela soñada, que no sólo sigue el camino trazado por su predecesor, sino que lo complementa y supera en varios aspectos.



+ finalistas

Super Smash Bros. para Wii U | Dragon Age: Inquisition



Sunset Overdrive Xbox One

¿Quién dice que ya todo ha sido inventado? Retomando decenas de elementos de videojuegos, música y cine, *Sunset Overdrive* logró una fórmula única que funciona bien y además es muy divertida.



+ finalistas

Destiny | Bravely Default



The Legend of Zelda Wii U

Bastó menos de un minuto en el E3 2014 para que este juego entrara en el radar de cualquier fan de los videojuegos. Muchas promesas vienen para este año, pero el retorno de la saga es de lo más esperado.



+ finalistas

The Witcher 3: Wild Hunt | Uncharted 4: A Thief's End



Silent Hills PS4

Hideo Kojima finalmente entró al rescate de *Silent Hills* y lo mejor fue la manera en que lo reveló: a modo de experimento jugable donde revelaba su colaboración con Guillermo del Toro y Norman Reedus.



+ finalistas

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D | Overwatch



Insomniac Games

En el 2014 Insomniac Games no sólo se levantó de la mala racha que había tenido en los últimos años, además logró celebrar su 20 aniversario de la mejor forma, ¡con una excelente franquicia original!



+ finalistas

Nintendo EAD | PlatinumGames



inFamous: Second Son

Valió la pena la espera por esta nueva entrega en la serie de *inFamous*, pues aprovechó varias funciones del PS4, ofrecía una historia decente y convenció desde el inicio, ya que se vendieron más de un millón de copias.



+ finalistas
Final Fantasy XIV: A Realm Reborn | The Last of Us Remastered



Sunset Overdrive

La consola de Microsoft tuvo una cantidad decente de exclusivas durante el 2014 y *Sunset Overdrive* brilló sobre todas por su originalidad y altas dosis de acción, locura y por supuesto del peligroso OverCharge Delirium.



+ finalistas
Forza Horizon 2 | Halo: The Master Chief Collection



Super Smash Bros.

Varias buenas exclusivas este año en Wii U, pero la nueva obra de Masahiro Sakurai terminó por ganar sobre las demás. Es de esos títulos que seguiremos jugando por años y años hasta que llegue su sucesor.



+ finalistas
Mario Kart 8 | Bayonetta 2



Danganronpa 2: Goodbye Despair

Si bien son pocos los juegos que salen en PS Vita y una buena parte resultan ser remasterizaciones, encontrarse con una novela visual como ésta nos hace pensar que sí hay espacio para esta portátil de Sony.



+ finalistas
Freedom Wars | SAO: Hollow Fragment



Bravely Default

Inaceptable que no recordáramos a este RPG, que si bien no es del todo perfecto, destacó por su línea de arte, música, encantadores personajes y excelente modo de juego. De lo mejor a inicios del año pasado.



+ finalistas
Pokémon Omega Ruby & Alpha Sapphire | Persona Q: Shadow of the Labyrinth



Dark Souls II PC, Xbox 360, PS3

Ésta es una de las razones por las que el PS3 y 360 siguen vigentes. De una forma sencilla, con un mundo mucho más gr ande y un reto igual de elevado que el de su antecesor, *Dark Souls II* nos mató una vez más.



+ finalistas
Tales of Xillia 2 | South Park: The Stick of Truth



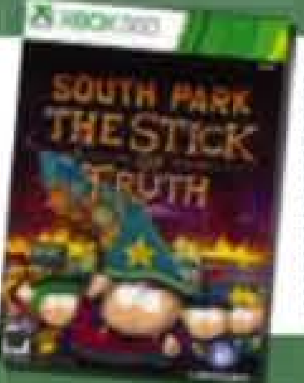


Rafa

1 Middle-earth: Shadow of Mordor



2 South Park: The Stick of Truth



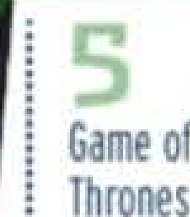
3 The Evil Within





4 Lego The Hobbit





5 Game of Thrones





DECEPCIÓN
Titanfall



JUEGO DEL AÑO



1 Super Smash Bros. para Wii U

El esmero y dedicación de Sora Ltd., Bandai Namco y Nintendo rindieron frutos, dando a luz a uno de los juegos más completos y jugables del 2014.

2 Bayonetta 2

Wii U

Como en el pasado, PlatinumGames vuelve a poner muy en alto la marca del género con este título, que destacó por su refinada, fluida y elegante mecánica.





3 Sunset Overdrive

Xbox One

Entre nuestros tres finalistas, quien más tomó riesgos y propuso nuevos modos de juego fue *Sunset*, el cual en un futuro seguro será influencia para otros juegos.



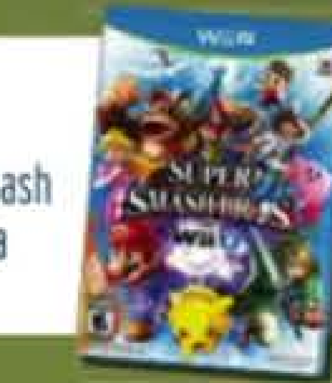
Paulina



1 Sunset Overdrive



2 Super Smash Bros. para Wii U





3 Dark Souls II



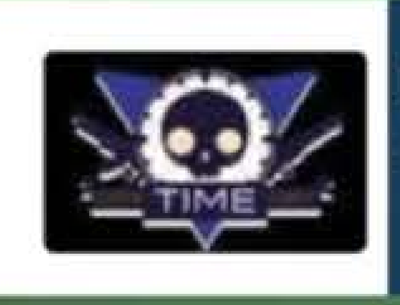
4 Mario Kart 8





5 Super Time Force





DECEPCIÓN
Destiny







Super Smash Bros.
para Wii U

La competencia fue muy cerrada, pero finalmente la batalla de las celebridades de Nintendo se llevó el primer lugar. La conclusión es obvia: nuestros lectores estuvieron muy contentos con la compañía nipona este año.

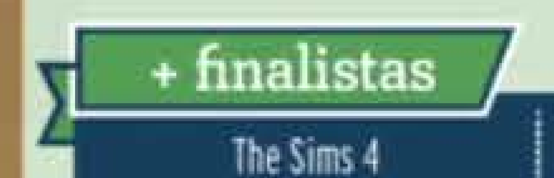




Hearthstone: Heroes of Warcraft

¿Sorpresa? No para Blizzard, ya que con el paso del tiempo ha logrado que el videojugador entre en el vicio de este título de cartas virtuales. Con *Naxxramas* y su nueva expansión, *Hearthstone* va para largo.





The Sims 4	Civilization: Beyond Earth



Monument Valley
iOS, Android

De nuevo el 2014 fue un excelente año para los móviles y este título, al lado de su expansión, fue su estandarte. Este bello juego te recordará los mejores momentos de *Echochrome y Journey*.



+ finalistas

Framed	Threes!



The Wolf Among Us
Xbox One, 360, PS4, PS3, PS Vita, Mac, PC, iOS, Android

Tras huir de su realidad, los personajes de cuentos de hadas se enfrentan a una serie de asesinatos en Nueva York; no hubo una historia más perversa e interesante que ésta de Telltale Games.



+ finalistas

Broken Age: Act 1	Valiant Hearts: The Great War



Bayonetta 2
Wii U

Si de algo puede presumir este juego es que la acción nunca termina, además de que su ritmo está bien llevado y en las dosis adecuadas. Obviamente, tampoco podemos dejar fuera la espectacularidad que ofrece.



+ finalistas

Sunset Overdrive	Middle-earth: Shadow of Mordor






Pamela

1 The Wolf Among Us



2 Dragon Age: Inquisition



3 Forza Horizon 2



4 Child of Light




5 Danganronpa: Trigger Happy Havoc




DECEPCIÓN
Alien: Isolation






Dark Souls II PC, Xbox 360, PS3

Éste fue el año en que FromSoftware volvió a demostrar que su propuesta es la correcta, en especial por llegarle a jugadores de diferentes regiones. De hecho, superar a los demás JRPGs no fue una tarea fácil.



+ finalistas
Atelier Escha & Logy: AotDS | Bravely Default



Dragon Age: Inquisition
Xbox One, 360, PS4, PS3, PC

Sólo este título puede combinar elementos de *The Elder Scrolls* y *Game of Thrones* en un mundo vasto y lleno de fantasía donde puedes controlar a cuatro personajes a la vez y regir una tierra en apuros.

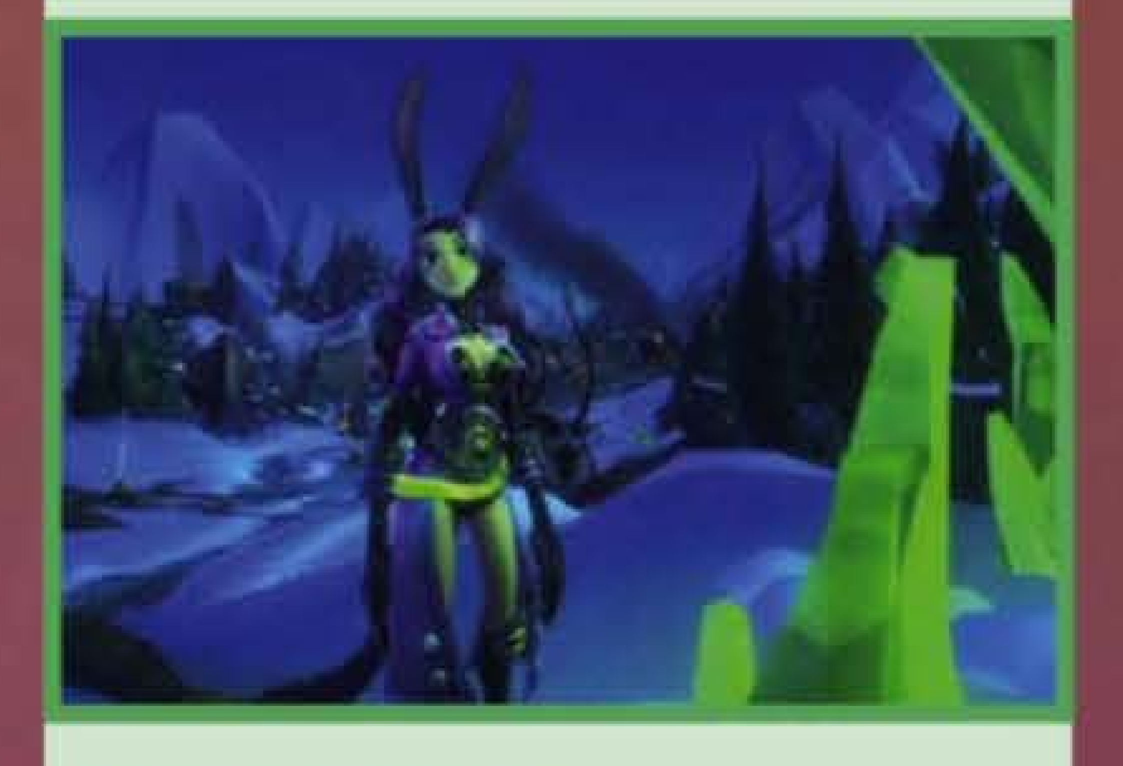


+ finalistas
Child of Light | South Park: The Stick of Truth



WildStar PC

No llegó para reinventar la rueda ni redefinir el género de los MMO, pero sí logró posarse por encima de la competencia por sus amigables visuales, su sistema dinámico de combate y su excelente contenido.



+ finalistas
Final Fantasy XIV: A Realm Reborn | The Elder Scrolls Online



Mario Kart 8 Wii U

El regreso del afamado "rayo supremo" nos dejó muy satisfechos con su pulido modo de juego, lo cual retoma lo mejor de su versión portátil pero con algunas mejoras que acrecientan la diversión y la "sana" competencia.



+ finalistas
Forza Horizon 2 | Grid Autosport

NO TODO ES MIEL SOBRE HOJUELAS

PEOR NOTICIA
El cierre de Irrational Games

Ken Levine despidió a todo su equipo después del quiebre emocional y financiero del estudio; la pregunta es, ¿qué será de *BioShock*? Levine prefiere dejárselo a 2K Games.



PEOR DESEMPEÑO
Ubisoft y su paridad

Watch Dogs, *Far Cry 4* y una gran parte de los juegos de Ubisoft sufrió de "downgrade" para que todas las plataformas tuvieran la misma experiencia. ¡Qué desperdicio!



PEORES ESPERANZAS
Año de los atrasos

La mayoría de los títulos que esperábamos con ansias para el año pasado fueron atrasados para nuestro infortunio. Esperemos que este 2015 sea nuestro año soñado.



Oscar

1 Atelier Escha & Logy: Alchemists of the Dusk Sky



2 Tales of Xillia 2



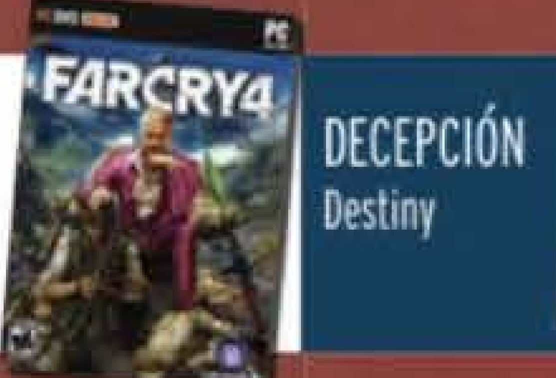
3 Ar nosurge: Ode to an Unborn Star



4 South Park: The Stick of Truth



5 Far Cry 4



DECEPCIÓN Destiny





Halo: The Master Chief Collection Xbox One

Esta recopilación de las aventuras de John-117 es una de las mejores que hemos visto en los videojuegos hasta ahora, y ofrece cuatro juegos completos de la serie de *Halo* y contenido totalmente nuevo.



+ finalistas
Wolfenstein: The New Order | Borderlands: The Pre-Sequel



Theathrythm Final Fantasy: Curtain Call N3DS

La música de -casi- todos los *Final Fantasy* resulta más placentera gracias a su Quest Mode, donde probabas a tu equipo en calabozos y facilita incrementar su nivel.



+ finalistas
Just Dance 2015 | Hatsune Miku: Project DIVA F 2nd



Ultra Street Fighter IV PS3, Xbox 360, PC

Gracias al tiempo, dinero y apoyo de la comunidad, Capcom logró que esta presentación de *USFIV* fuese considerada por la crítica en general como el juego de peleas que llega a rayar la perfección.



+ finalistas
Persona 4 Arena Ultimax | Blazblue: Chrono Phantasma



Donkey Kong Country: Tropical Freeze Wii U

La aventura bajo cero de la familia Kong es el mejor juego de plataformas del 2014, y otra muestra más del talento de Retro Studios. La banda sonora de David Wise sólo redondeó las cosas.



+ finalistas
Shantae and the Pirate's Curse | Shovel Knight



PES 2015 PC, PS2, PS3, Xbox 360, N3DS

Después de un año desastroso por el que pasó, *PES* se levanta y demuestra que un juego de futbol tiene que ser divertido, con una profunda curva de aprendizaje y con ese factor que te hace volver.



+ finalistas
Madden 2015 | FIFA 2015



Shovel Knight N3DS, Wii U, PC, Mac, Linux

Yacht Club Games demuestra su valía con su ópera prima, homenaje a grandes juegos del pasado por su decente nivel de reto, lograda mecánica y simpática, pero a la vez, entrañable historia.



+ finalistas
Super Time Force | Shantae and the Pirate's Curse





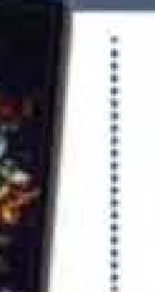
Gustavo

1 Bayonetta 2

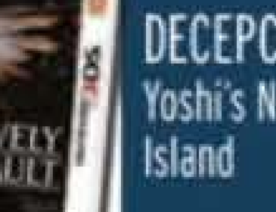

2 Super Smash Bros. para Wii U


3 Mario Kart 8


4 Shovel Knight



5 Bravely Default

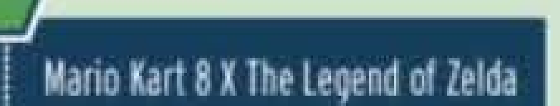

DECEPCIÓN Yoshi's New Island





The Last of Us: Left Behind
PS3, PS4

La historia de Ellie y Riley es el tema principal, donde vemos un lado distinto de la compañera de Joel antes de conocerlo y que, sin duda, dejó boquiabierto a más de uno.





Diablo III: Reaper of Souls | Mario Kart 8 X The Legend of Zelda



Pokémon Omega Ruby & Alpha Sapphire N3DS

Embelesados por la música de trompetas y el murmullo de las olas, honramos a estas reediciones que recuerdan a una de las más queridas generaciones de la obra de Satoshi Tajiri, y su contenido extra.



+ finalistas

Halo: The Master Chief Collection | Grand Theft Auto V

MAYOR DECEPCIÓN
Watch Dogs

Con dos portadas en nuestro historial, ¡es bastante obvio lo mucho que nos entusiasmaba *Watch Dogs*! Ese es el problema con los juegos que traen tanto hype, o cumplen lo imposible, o terminan en esta categoría.



+ finalistas

Destiny | Assassin's Creed Unity



Celleste iOS

Año con año los estudios mexicanos nos demuestran que pueden competir con las millones de propuestas que se lanzan en todo el mundo. El más destacado fue este título, donde tu deber es proteger vacas en planetas diminutos.



+ finalistas

Mogogy Jump | Ronin Koleo



The Evil Within
Xbox One, 360, PS3, PS4, PC

Shinji Mikami demostró que aún no se ha oxidado después de crear *Resident Evil*. Éste es un juego que tiene acción, sigilo, rompecabezas, complejidad, y por supuesto, altas dosis de tensión y miedo.



+ finalistas

Alien: Isolation | P.T.

PEOR JUEGO
Bound by Flame

Hay descalabros en cualquier estudio, pero lo que hizo Spiders con este proyecto fue un insulto a la tecnología actual por sus pésimas mecánicas, mala inteligencia artificial y su pobre narrativa. Hemos reseñado juegos malos este año, pero *Bound by Flame* fue el peor de todos.



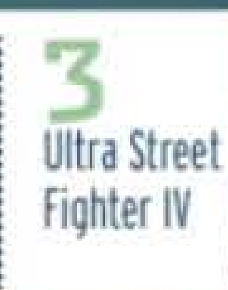
+ finalistas

Sonic Boom | Yaiba: Ninja Gaiden Z

Rodrigo

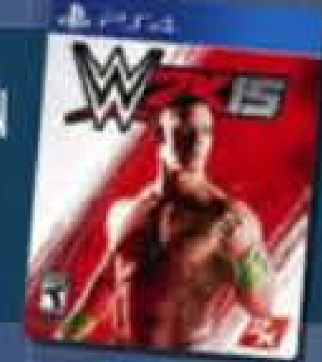

1 Mario Kart 8


2 Dark Souls II


3 Ultra Street Fighter IV


4 Danganronpa 2: Goodbye Despair


5 PES 2015

DECEPCIÓN WWE 2K15


THE ORD

1886™

E R

Cuando el mundo está en problemas, siempre surgen los héroes. ¿Se imaginan una realidad alterna en la que hay que luchar con una tecnología distinta contra unos seres mitad animal, mitad hombre? Ready at Dawn le da a Sony una obra de arte para la octava generación de consolas y los pone un paso más allá en la guerra de exclusivas. **Por Rafa Gómez**

Los juegos de época se han posicionado de gran manera en la preferencia de los jugadores. A la gente le gusta encarnar ciertos personajes históricos o convivir de alguna manera con ellos. Para *The Order: 1886* la historia aterriza justo después del apogeo de la Revolución Industrial, en aquel año en que Nikola Tesla inventara el alternador; de hecho, Tesla se convierte en tu aliado para ayudarte a crear armas especiales con las que podrás enfrentar al enemigo, pero esto es tema para más adelante. ¿Por qué Ready at Dawn eligió esta época y una ciudad como Londres para una nueva IP? Ru Weerasuriya, director de *The Order: 1886*, nos cuenta que decidieron comenzar con este nuevo título en una parte icónica de la historia de la humanidad donde se llevará a cabo un enfrentamiento poco usual: "en nuestro mundo (el juego), la Revolución Industrial se lleva a cabo debido a la guerra que ha estado sucediendo entre los humanos y los mestizos (mitad humanos, mitad bestias). A finales del siglo XIX la humanidad ha tomado la delantera en la guerra gracias a las innovaciones en tecnología y armamento. Nos pareció que este periodo fue rico con respecto a los cambios y existieron personas que afectaron a todo el mundo", comentó Ru.

Hay muchos amantes de lo que surgió en el siglo XIX y en este juego se habla sobre los Caballeros de la mesa redonda, tema que ha dado pie a innumerables películas, series y literatura; y es justamente esa congregación la que da pie al surgimiento de La Orden. La diferencia con lo que todo mundo espera es que se le da un punto de vista

distinto a los hechos, pues no sólo nos remontaremos a las primeras historias del Rey Arturo sino que veremos la visión de los desarrolladores del juego sobre lo que sucedió después de su reinado; nos toparemos con un giro distinto a la razón por la que se unieron estos caballeros.

Por el momento se han visto algunos tráilers y videos de gameplay sobre la nueva IP de Sony; obviamente las comparaciones han salido a la luz y no faltará quien diga que se parece a tal o cual juego. A decir del director de *The Order: 1886*, este juego ha sido influenciado por muchos títulos, y no sólo de videojuegos sino que tiene reminiscencias en el cine, la literatura y pasajes históricos. Todas esas influencias y el poderlas plasmar les ha ayudado a tener que innovar en diferentes áreas del juego.

DISPAROS DE OTRA ÉPOCA

Para un juego de acción, el armamento y los enfrentamientos contra enemigos que puedas tener son la base del éxito o el fracaso de un título. Claro que la historia también cuenta mucho, pero el que un juego te obligue a utilizar todos tus recursos como videojugador para alcanzar ciertos objetivos es de agradecerse. Debido a la época en que se ubica la historia y a que se trata de una realidad alterna, las armas han sido creadas para ofrecernos algo distinto en un juego de disparos. Además, un punto importante de Ready at Dawn fue el incluir a Nikola Tesla como el jefe científico que ayudará a la creación de esta tecnología que enfrentará al mal.





El sitio donde se lleva a cabo el desarrollo de la historia es en un Londres alternativo o fantástico. Según Ru, el mundo que crearon para este juego se inspiró en hechos históricos: "siempre sentimos que algunas de las historias más intrigantes han estado basadas en hechos reales y no en ficción. Con el fin de fundamentar nuestro mundo y la historia del juego, hicimos un montón de investigación en todos los aspectos. La idea era representar la era victoriana en Londres con tintes realistas y al mismo tiempo añadir nuestra propia ficción en ella. Después de eso, pusimos la misma cantidad de esfuerzo en la creación de los ambientes y personajes; pasamos días y días asegurándonos de que todo lo que hiciéramos fuese completamente plausible".

En la época victoriana real se crearon armas que, además de tener una función principal, estaban dotadas de cierto tipo de arte, lo cual fue muy bien adoptado por los desarrolladores al darles a estas armas un uso fuera de la época, como arrojar rayos de energía que destruyen lo que tocan o lanzar un tipo de granadas chispeantes que incineran el área donde caen. Tal vez podríamos decir que la diferencia con títulos de disparos (en un tono serio) podría ser precisamente el armamento y la tecnología que se utiliza para enfrentar y derrotar los enemigos; en esta ocasión los enfrentamientos son con una especie de licántropos.

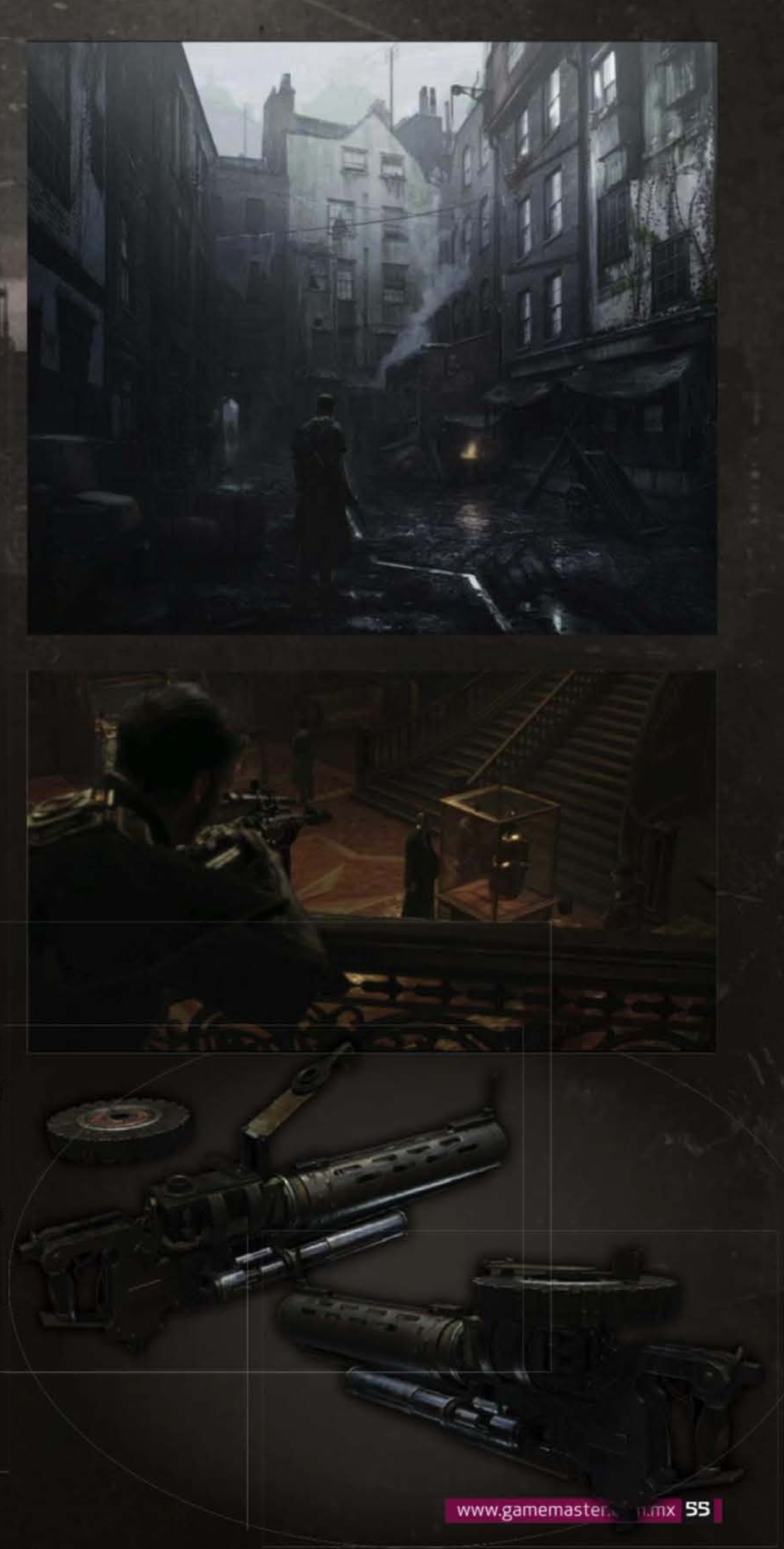
Incluso, algunas armas son peligrosas, no sólo para el que recibe su descarga, sino también para el que la utiliza, pues así dan completamente la sensación de que están aún en etapa de prototipo, y la adrenalina de saber si vas a sufrir algún daño con tu propia arma es bastante alta.

CONTRA LA NUEVA RAZA

The Order: 1886 nos presenta una antigua guerra entre humanos y unas criaturas híbridas, que son una especie de evolución de la raza humana, un tipo de licántropos que han sido sacados de antiguas leyendas provenientes de civilizaciones ancestrales gracias al trabajo de investigación del equipo de Ready at Dawn.

Para este juego, el estudio tiene muy clara la idea de generar muchas experiencias, pues, como nos dijeron, estos seres híbridos, además de darnos miedo a la hora de enfrentarlos, tienen la intención de plantarnos una idea de que la evolución de la raza humana puede cambiar su curso normal, surgiendo así unos seres con más inteligencia y físicamente más poderosos.

Sin duda, *The Order: 1886* es un título que, a pesar de no ser tan esperado, nos dará horas de diversión; y que pone a Sony a la cabeza de nuevas IP en la industria de los videojuegos.



LAS PALABRAS DE LA ORDEN

En entrevista exclusiva con Ru Weerasuriya, director de *The Order: 1886*, nos enteramos de ciertos detalles de esta nueva IP para PlayStation para que conozcas más a fondo el juego antes de que lo tengas en tus manos.

¿Tienen planes para hacer *The Order* en una franquicia? ¿Está el equipo ya trabajando en una secuela o al menos pensando en ello?
Al hacer este título, la idea no se queda simple y sencillamente en contar una historia. Hemos creado mucho material y hay muchas más historias que contar. Este primer juego es una forma de introducir al jugador en nuestro mundo y nuestros personajes pero, por supuesto, esperamos contar mucho más sobre las muchas historias detrás de los acontecimientos que tienen lugar en esta franquicia.

¿Cuántos DLC has planeado para este juego y qué tanto enriquecerán la historia de este título?
No estamos discutiendo el tema de algún DLC por el momento, pero estoy seguro que pronto les daremos más noticias al respecto.

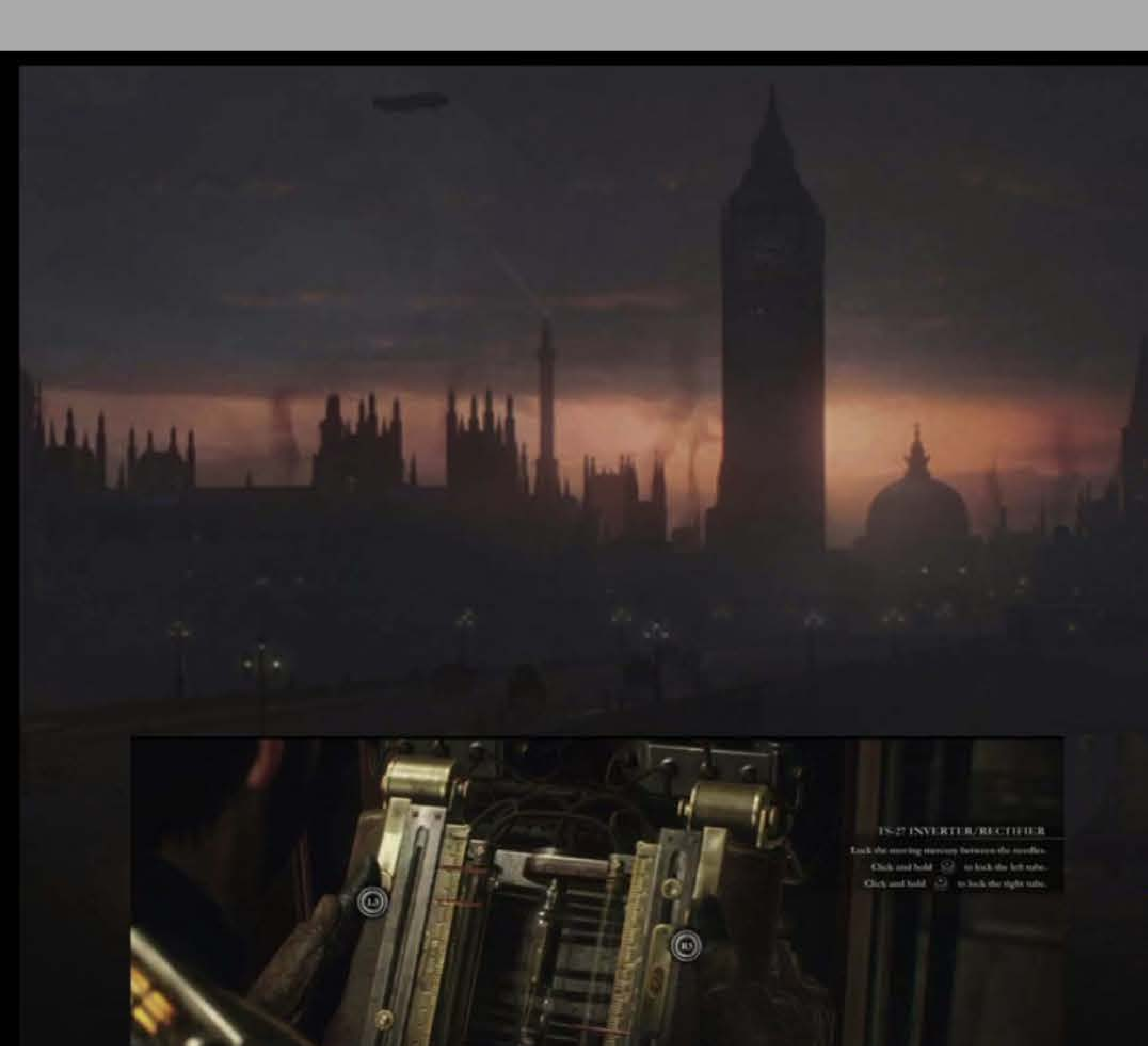
¿Cuál fue la principal razón de la demora del juego?
Decidimos retrasarlo por unos meses por una sencilla razón: sentimos que necesitábamos un poco más de tiempo con el fin de cumplir lo que prometimos a los jugadores cuando anunciamos el juego. Un TPS que sea realmente envolvente y cinematográfico.

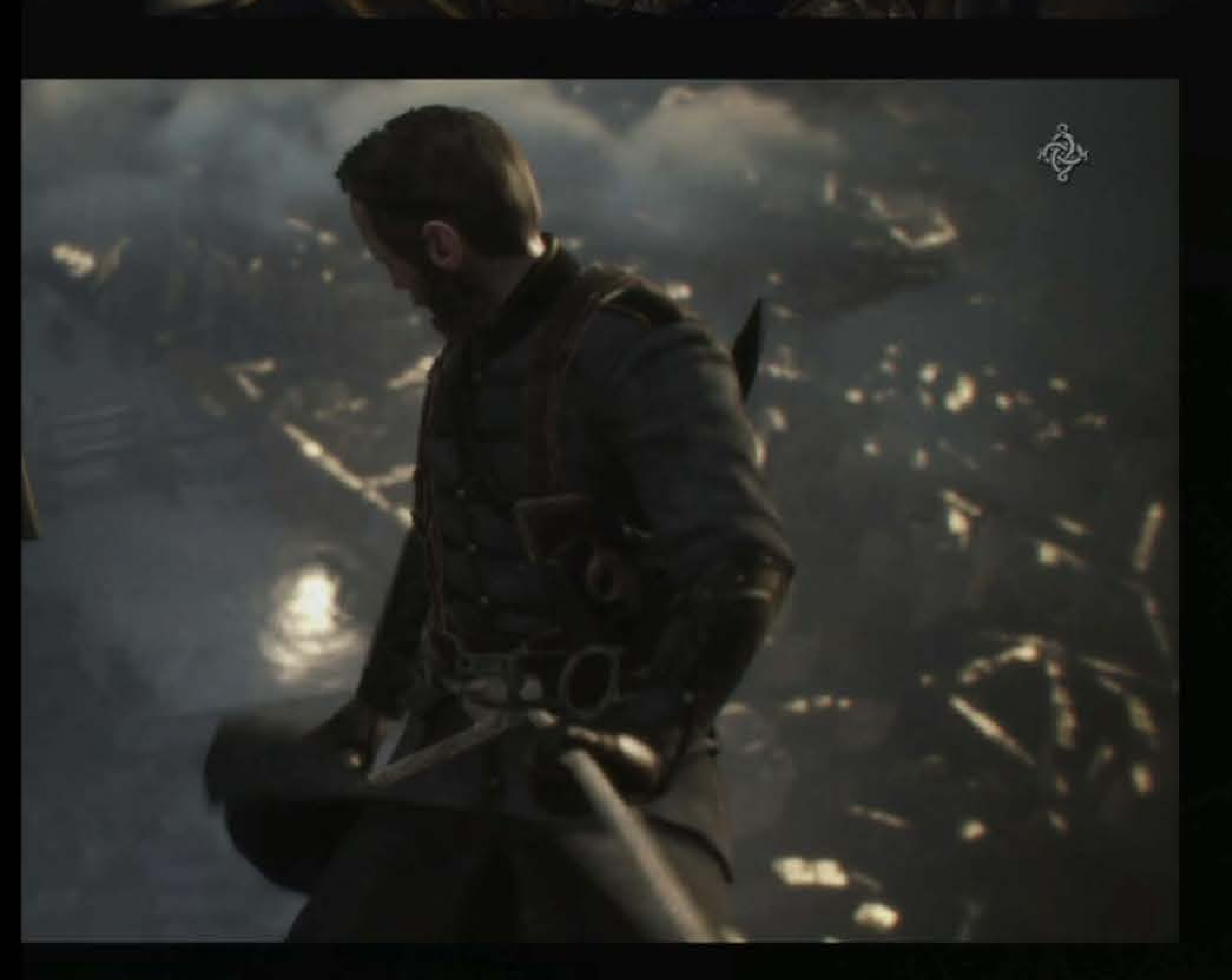
¿Qué nivel de dificultad ofrece *The Order: 1886* al jugador casual?, ¿es un juego para todos o se necesita de cierto nivel para poder terminarlo?
Realmente construimos este título para todo tipo de jugadores. Queríamos dar suficiente diversidad y un reto para todo aquel que experimentara nuestro juego. Independientemente del nivel de habilidad, todos los jugadores podrán disfrutar de *The Order: 1886* a su manera.

¿Qué novedades ofrece este juego al género de Acción/Survival horror?
Hay muchas características en *The Order: 1886* que serán nuevas al género y, en general, a cualquier tipo de juego. Hemos creado una experiencia única que llevaría a cualquier jugador a embarcarse en un viaje, no sólo en cuanto a la jugabilidad, sino también en cuanto a efectos visuales, en torno a la narración y la música. Para lograr esto, nos basamos en diferentes técnicas que hemos desarrollado a lo largo de los años.









ESTO ES READY AT DAWN

2006
Daxter



2008
God of War: Chains of Olympus



2008
Okami (port Wii)



2010
God of War: Ghost of Sparta



2011
God of War: Origins Collection



2015
The Order: 1886

¿Qué hay del modo multijugador?, en el E3 2014 comentaron que no habría, ¿no creen que pueda ser un punto importante para que un videojugador decida comprar otro juego que le dé más horas de diversión más allá de la historia? A la gente le gusta competir contra otros en línea.
Desde el inicio, que ya estábamos discutiendo la dirección que queríamos tomar con el juego, el modo multijugador fue puesto a discusión, pero decidimos no seguir adelante con el tema. Sabíamos que queríamos hacer un juego para una persona desde el principio y dar a los jugadores una ventana para entrar al mundo que creamos.

En el E3 de este año vimos que el juego corría a 30fps, ¿qué podemos esperar del juego terminado, correrá a 1080p y a 60fps?
El juego se ejecuta a 30fps en 1080p. Desde el principio decidimos que ésta era la manera ideal para equilibrar nuestra visión y el modo de juego que queríamos lograr; también decidimos utilizar un formato anamórfico con el fin de entregar nuestra visión creativa.

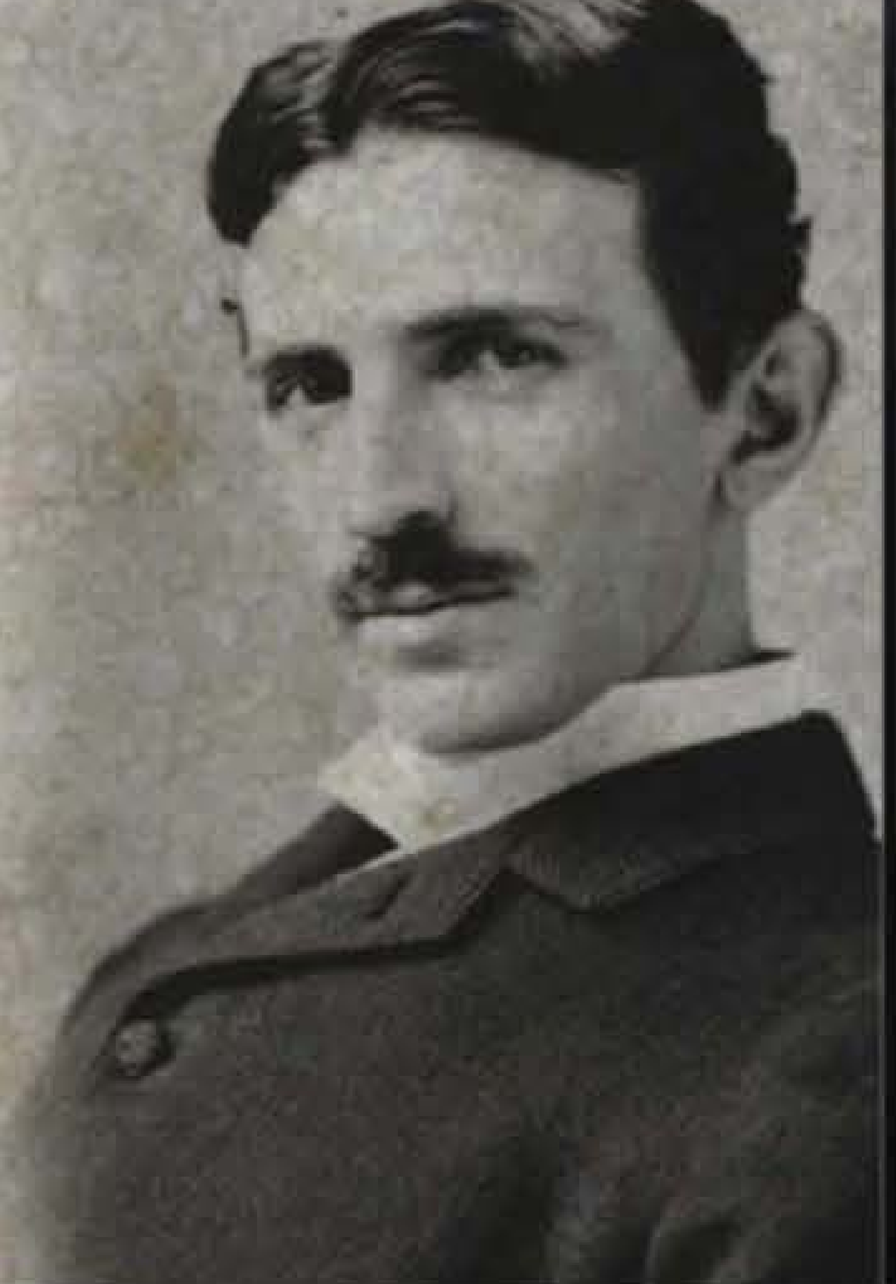
¿Qué tanto se ha trabajado con Sony y sus packs de desarrollo para crear un juego que le saque verdadero provecho al PlayStation 4?
Como equipo, siempre nos hemos esforzado por sacar el máximo provecho del hardware en el que trabajamos. Lo hicimos en el pasado con PSP. No ha sido diferente el acercamiento con PS4. Construimos este juego para demostrar que la PS4 es potente y trabajamos duro para crear una verdadera experiencia de próxima generación para una plataforma de nueva generación. Dicho esto, yo sé que hay mucho más que se puede hacer en este sistema de Sony.

Los usuarios están un poco hartos de que los juegos de nueva generación no son lo que se esperaba de ellos, hay muchos errores, muchos bugs, gráficos malos y a cada rato las desarrolladoras deben crear parches para resarcir esto. ¿Qué se espera de The Order: 1886 en ese sentido?
Los parches están ahí para arreglar algo que pudo haberse supervisado pero que ya se vio demasiado tarde. Yo no creo que nadie comience a trabajar en un título con la idea en mente de forzar los parches y actualizaciones para hacer la experiencia de juego mejor. Dicho esto, *The Order: 1886* fue construido como un juego completo desde el principio y queremos dar a los jugadores la experiencia completa desde el momento de comprar el juego.

MENTE MAESTRA

Aunque Nikola Tesla no es el personaje principal de esta historia, tiene un papel importante que se basa esencialmente en su trabajo como científico e inventor en la vida real. De hecho, la mayoría de sus inventos o estudios están presentes en muchas de las historias de los títulos que hemos jugado a lo largo de los años. Aquí una muestra de su aportación a la humanidad.

- Corriente alterna
- Focos sin filamento
- Control remoto
- Motor eléctrico
- Rayos X y láser (estudios)
- Comunicaciones inalámbricas
- Armas de energía directa (conocidas como "rayo de la muerte")
- Radio (estudios y pelea de patente)
- Radar (principios teóricos)







"Todo el equipo de Ready At Dawn está a la espera de que los jugadores experimenten *The Order: 1886* desde el 20 de febrero; y esperamos tener oportunidad de viajar a América Latina para convivir con los fans de PlayStation de la zona"

RU WEERASURIYA

1886 EN EL MUNDO

Nace la música jazz en Nueva Orleans

Se funda el equipo inglés Arsenal FC

Es publicada la novela Dr. Jekyll and Mr. Hyde de Robert Louis Stevenson

Surge Coca-Cola como producto farmacéutico

Nace Diego Rivera, muralista mexicano



reseñas
te recomendamo
62







ASÍ CALIFICAMOS

1-3	Terrible	4	Triste
5	Malo	6	Soso
7	Pasable	8	Buenazo
9	Maravilla	10	Épico

LA GLORIOSA DIVERSIÓN LLEGA AL WII U

Super Smash Bros. para Wii U

Después de la probada que nos dieron en el 3DS, Nintendo al fin nos entrega la versión de Wii U, la cual es superior al portátil en todo sentido. **Por Paulina**



A detalle

Maravilla
9.0

Género
Brawler/Fighting
Plataforma
Wii U
Desarrolla
Sora Ltd., Bandai Namco Games
Publica
Nintendo
Formato
Físico y digital
Precio
999 pesos

En 1999 Nintendo lanzó un nuevo proyecto incomparable: 12 de sus personajes más icónicos se agarraban a golpes dentro de escenarios que removían a nuestro nostálgico interno; además de fungir como un tributo a la historia de Nintendo, también resultó ser muy divertido. El furor aumentó con su secuela, *Melee*, el cual todavía se sigue considerando como la iteración superior de la franquicia. ¿Qué tal se compara esta nueva versión con sus antecesores y bajo la sombra de *Melee*? Sigue leyendo para averiguarlo.

VS. LA VERSIÓN DE 3DS

Hace unos meses Nintendo lanzó este juego para 3DS. Si lo jugaste, básicamente ya sabes qué esperar en la consola casera. Hallarás los mismos personajes y el regreso de varios modos como Home Run Contest, All-Star, Clásico, Multi Man y Target Blast, pero lo malo es que no se le hicieron cambios o mejoras palpables a estos modos; por ejemplo: actualmente Target Blast es una combinación entre *Home Run Contest* y *Angry Birds*, habríamos preferido el regreso del modo clásico de Break the Targets, donde era obligatorio dominar los movimientos de cada personaje para conquistar su escenario. Smash Run era exclusiva de 3DS, y en su lugar nos hayamos con Smash Tour, una modalidad aún más insípida que el de la portátil. Usando un tablero de un *Mario Party* diluido, hasta cuatro jugadores navegarán con el uso de un dado. Su objetivo es ir recolectando personajes y aumentar sus stats, pues en el último turno habrá una batalla que lo decidirá todo. Este modo se apoya más en la suerte que en cualquier otra batalla con ítems.

MEJOR QUE UN AMIIBO

A la par con el juego, Nintendo lanzó los Amiibos, unas figuras que al ser colocadas sobre el Wii U GamePad, cobrarán vida para ayudarte o competir contra ti en las batallas Smash. En este juego puedes personalizarlos y suben hasta el nivel 50. *Hyrule Warriors, Mario Kart 8 y Captain Toad* también son compatibles.

LO BUENO

Incluso con las similitudes, después de jugar la versión de Wii U vas a sentir como si la de 3DS sólo fuese un demo. Hay más modos, mucho más que exprimirle y también mejora enormemente el modo en línea. *Smash Bros. para Wii U* es de lo mejor en multijugadores locales.

LO MALO

¡Se extraña un modo de aventura! Aun con Eventos y Clásico, no existe un modo de historia que nos deje satisfechos. En su lugar, Smash Tour nos dejó un mal sabor de boca. Ademas, si tu televisión es muy pequeña, puede que no disfrutes tanto las partidas de ocho peleadores.

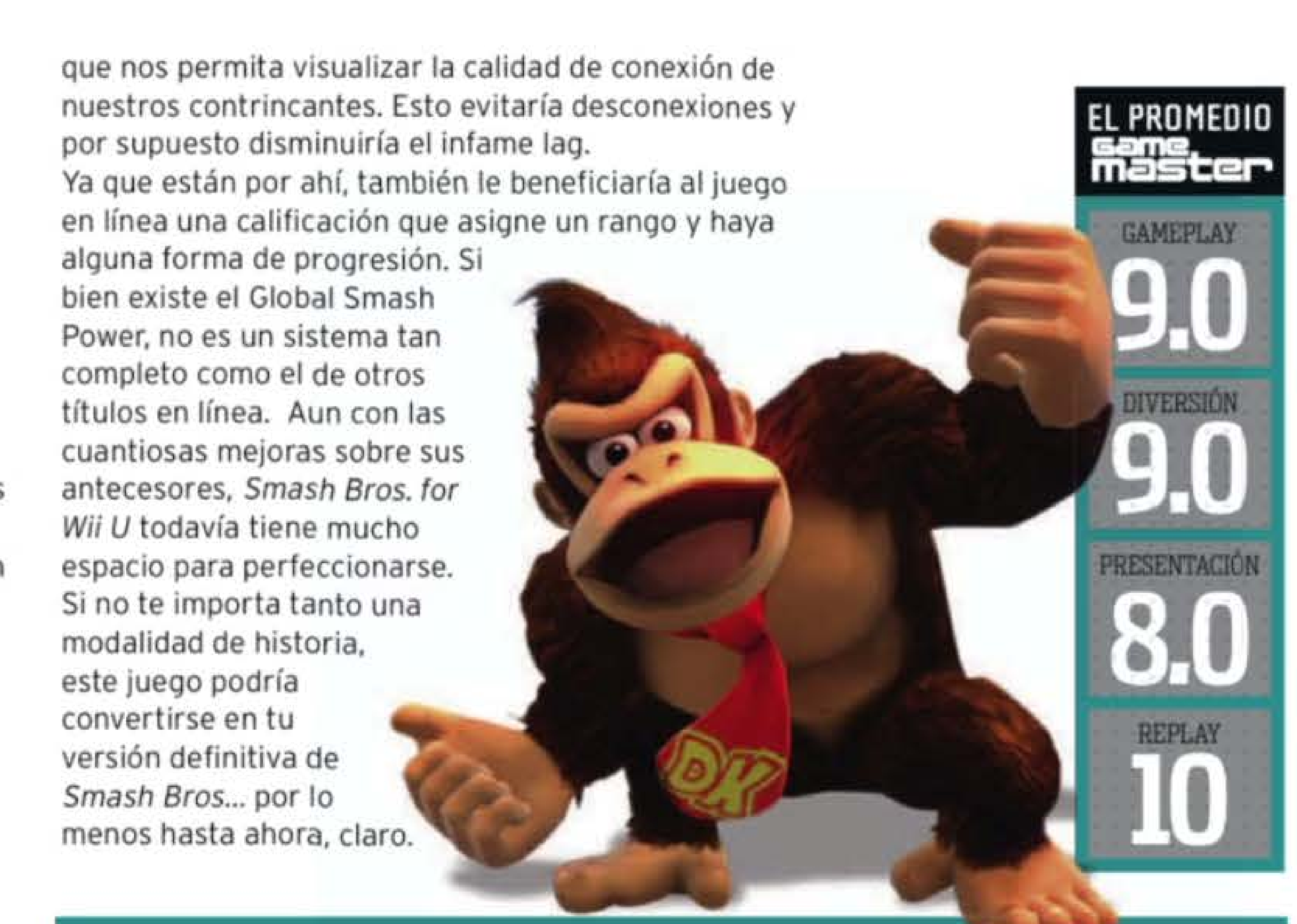
Afortunadamente también se agregaron otros modos que te alejarán de este juego de azar hasta que llegue un *Mario Party* de verdad. Uno de ellos es Special Orders, donde Master y Crazy Hand te otorgarán misiones a cambio de recompensas; en el caso de Crazy, entre más arriesgues, mayores serán las recompensas. La mejor adición, además de poder competir hasta con ocho jugadores, es el regreso del modo de Evento, donde nos encontraremos con diferentes campañas dependiendo si lo jugamos solos o en cooperativo. Desafortunadamente, aun cuando esta modalidad es muy divertida, se siente la ausencia de un modo de aventura y/o historia que enlace todo el tributo y fan service a Nintendo. Si *Melee* tuvo modo de aventura y Brawl contó con Subspace Emissary, ¿por qué no hacerle frente otra vez en este apartado?

VENTAJAS DEL HERMANO MAYOR

Stage Builder y el juego en línea fueron las dos modalidades más castigadas en 3DS por las limitaciones del hardware. La primera no existía y la segunda tenía diversas inconsistencias que resultaban en lag. Ahora Stage Builder tiene la ventaja de que puedes usar la pantalla táctil de GamePad para trazar exactamente los escenarios que quieres, pero extrañamente *Smash Bros. Brawl*, la entrega de Wii, contaba con una mayor variedad de elementos que esta nueva versión.

Por su parte, el modo en línea ofrece casi lo mismo que su contraparte de 3DS, incluyendo la capacidad de jugar For Fun o For Glory. Pero para ventaja de esta versión, en Wii U de cada 10 partidas jugadas sólo un par mostraron un ligero lag y sólo por un par de segundos. Esto depende mucho de la conexión del jugador, por lo cual nos sorprende que todavía Nintendo no implemente un sistema que nos permita visualizar la calidad de conexión de nuestros contrincantes. Esto evitaría desconexiones y por supuesto disminuiría el infame lag.

Ya que están por ahí, también le beneficiaría al juego en línea una calificación que asigne un rango y haya alguna forma de progresión. Si bien existe el Global Smash Power, no es un sistema tan completo como el de otros títulos en línea. Aun con las cuantiosas mejoras sobre sus antecesores, *Smash Bros. for Wii U* todavía tiene mucho espacio para perfeccionarse. Si no te importa tanto una modalidad de historia, este juego podría convertirse en tu versión definitiva de *Smash Bros...* por lo menos hasta ahora, claro.



EL PROMEDIO game master

GAMEPLAY	9.0
DIVERSIÓN	9.0
PRESENTACIÓN	8.0
REPLAY	10

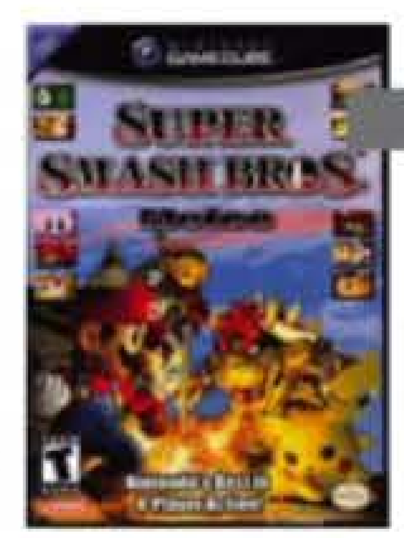
MEJOR QUE



Super Smash Bros. for 3DS

La versión de Wii U se siente superior a la de 3DS por la variedad de controles, calidad gráfica, capacidad de hasta ocho jugadores, un juego en línea más estable y el modo de Evento. Luego de esta versión, no hay razón para regresar a la portátil.

IGUAL QUE

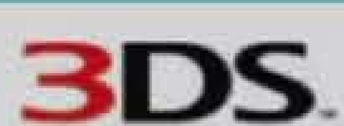


Super Smash Bros. Melee

Es temerario compararlo e igualarlo con la mejor entrega de esta franquicia, pero gracias a las batallas de hasta ocho jugadores, el modo en línea, la capacidad de usar un control de cubo y cuantiosos personajes por probar, encontramos a un gran nuevo retador.

MISMO JUEGO, DIFERENTES PADRES

El roster de personajes es el mismo en *Smash Bros. para N3DS* y *Wii U*, pero no son iguales. Además de la obvia diferencia gráfica y escenarios exclusivos, a continuación enumeramos las principales diferencias entre estas versiones.



	3DS	Wii U
Máximo de peleadores		
Modos para cooperativo		• Clásico • All-Star • Event • Trophy Rush • En Línea etc.
Modos exclusivos	• Smash Run	• Smash Tour • Special Orders • Event Mode • Special Mode • Stage Builder
Modos de control disponibles	• Sistema 3DS	• Wii Remote • Wii U GamePad • Control de GameCube • Wii Remote+Nunchuck • Classic • Classic Pro • Wii U Pro • Sistemas 3DS con el juego

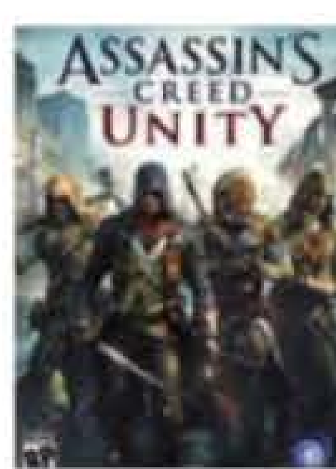




EL CREDO SALTA A LA NUEVA GENERACIÓN

Assassin's Creed Unity

Con un nuevo protagonista situado en la Revolución Francesa, Ubisoft continúa con las clases de historia, pero ahora sólo en PS4, One y PC Por Paulina



A detalle

Buenazo

8.0

Género
Acción / Aventura
Plataforma
Xbox One, PS4, PC
Desarrolla
Ubisoft Montreal
Publica
Ubisoft
Formato
Físico y digital
Precio
999 pesos
Mejor en
Xbox One

Es difícil hallar una época histórica más atrayente que la Revolución Francesa, después de todo, personajes pintorescos como el Marqués de Sade, Napoleón Bonaparte, Robespierre y Luis XVI caminaron en este lapso. En *Unity* vamos a encontrarnos con estas personalidades y hasta resolveremos puzzles de Nostradamus y observaremos a una nación que se levantó por lo que creían.

El protagonista de esta historia es Arno Dorian, quien además de ser huérfano, tiene la mala suerte de estar enamorado de Elise de la Serre, una Templaria que lo pondrá en conflicto dentro de su Hermandad de Asesinos. La historia es dramática y cuenta con personajes mucho más interesantes que los de *Black Flag;* no obstante, no es del todo impresionante y se nota que Ubisoft dejó fuera muchos elementos narrativos para aprovecharlos en más juegos con Arno de protagonista.

UN ÁGUILA EN CONFLICTO FRANCÉS

El modo de juego es el apartado que más disfrutó de mejoras y cambios. De hecho, no habíamos visto tantas modificaciones desde el salto del primero a *Assassin's Creed II.* Con la intención de "retornar a las raíces" ahora el sigilo vuelve a tener un papel protagónico. Así como siempre el gatillo derecho ha servido para correr y hacer acciones más agresivas, en *Unity* el gatillo izquierdo garantizará movimientos sigilosos: los pasos son más silenciosos e incluso es posible esconderse detrás de una pared o mueble y asomarse por las esquinas.

Además, por fin dejaremos de buscar lugares donde podemos aventarnos para descender de los techos a las calles, pues ahora existe un comando para descender de forma más rápida, segura y hasta silenciosa. Es necesario usar estas acciones de bajo perfil, pues en *Unity* el combate es mucho más difícil: los enemigos hacen más daño y no se quedarán viendo mientras peleas con sus compañeros. Es posible eliminar tres o cuatro soldados al mismo tiempo, pero es inevitable usar ítems si piensas pelear con más contrincantes.

Por su parte, también algunas de las misiones están mejor pensadas. ¿Recuerdan cuando el primer juego nos obligaba a hacer misiones de investigación antes de enfrentarnos al jefe de la zona? Eso está de vuelta en *Unity* con cuantiosas mejoras que le quitan lo monótono, pues sinceramente en el primer juego sólo eran una carga. Cada misión principal de asesinato nos motiva a investigar el escenario, crear debilidades y aprovechar las existentes. Por fortuna, están dentro de la misma misión, son mucho más variadas y si así lo deseas, puedes ignorar esos "mini-objetivos" e ir corriendo directo hacia

ASSASSIN'S CREED BUGGITY

Cuando recién salió, *Unity* fue muy criticado por la cantidad de bugs que se reportaron. Ubisoft no solo se disculpó, sino que a los compradores se les regaló una expansión o un juego extra a elegir. Por nuestra parte y al jugarlo en Xbox One, no experimentamos ningún bug fuerte que afectara o rompiera la experiencia; no obstante, sí fue necesario descargar más de 2GB en parches.





EL PROMEDIO Game master

GAMEPLAY	8.0
DIVERSIÓN	8.0
PRESENTACIÓN	7.0
REPLAY	7.5

tu blanco, muchas veces subiendo la dificultad de forma innecesaria.

Se ve que este tipo de misiones se inspiraron en títulos de mayor sigilo como *Dishonored* o la franquicia de *Hitman*, pero al compararlos, *Unity* aún tiene más que aprenderles, pues las oportunidades y debilidades del enemigo que nos sugirieron otros juegos son mucho más creativas. Todo lo anterior son cambios substanciales que seguramente serán usados en los próximos juegos de la franquicia.

ASESINOS ÚNICOS

Si recuerdan, en la serie principal es normal que se interrumpa la acción para mostrarnos qué está sucediendo en la actualidad, esto con la intención de dar un respiro, modificar de forma temporal el modo de juego y darle contexto a la historia. En su lugar, en *Unity* sólo hay un par de cinemáticos y voz en off, además, de vez en cuando se nos notificará de bugs que terminan en anomalías temporales; es decir, seremos capaces de explorar París en otros periodos fuera de la Revolución Francesa, tales como la Belle Époque o la Segunda Guerra Mundial. Además de ser impresionantes visualmente y permitirnos explorar otras zonas históricas sin cambiar de juego; estos segmentos se basan en navegación y escaladas, por lo cual son excelentes para descansar de la Revolución.

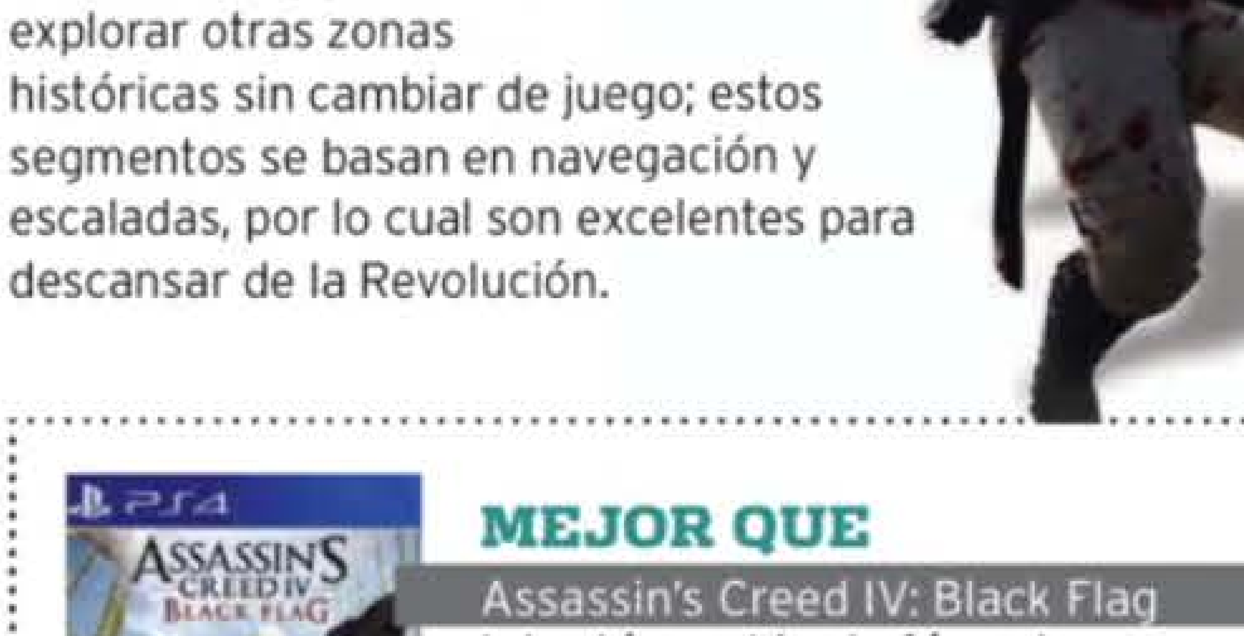
Toda misión nos otorgará dinero y puntos que podremos utilizar para mejorar a nuestro asesino. En juegos anteriores casi todo el arsenal estaba desbloqueado desde el inicio, pero gracias a la compra de habilidades y equipo, la personalización se vuelve adictiva.

Esta personalización se pasa a las misiones cooperativas, donde podrás jugar con amigos o con gente al azar. Esta parte es mucho más divertida con gente que conoces, pues al jugar con cualquiera casi siempre te vas a topar con personas poco organizadas donde reina el caos.

ERRORES Y ACIERTOS DEL HELIX

Unity tiene detalles técnicos que demeritan el producto. Si bien ya era muy criticado su resolución de 900p a 30 fps, en ambas plataformas cae a ratos el framerate, especialmente en el PS4. En cuanto al apartado gráfico, París y sus alrededores están preciosos. Esto es aún más llamativo cuando estamos ante multitudes o nos damos cuenta que ningún otro juego de la franquicia había contado con tantos escenarios en interiores; lamentablemente, no podemos decir lo mismo de los modelos de los personajes. Se ven bastante bien en los cinemas pre-renderados, pero a la hora del juego real dejan mucho que desear. Entendemos que la calidad gráfica en mundos abiertos son un reto, pero nos habría gustado más atención a esto siendo que lo presumen como el primer *Assassin's Creed* de nueva generación.

Aun con estos errores, *Assassin's Creed Unity* es un juego que vale mucho la pena si te gusta la serie.



LO BUENO

Unity es el *Assassin's Creed* con más nuevas características desde la segunda entrega. El multijugador y la incursión de movimientos de sigilo no solo mejoran la experiencia, sino que ya eran necesarios en la franquicia. Por otra parte, fue un gran acierto cambiar los segmentos de la actualidad por anomalías temporales.

LO MALO

Sigue arrastrando muchos de los errores de sus antecesores; como los bugs, caída de framerate y la movilidad problemática cuando hay muchos objetos (¡es imposible no treparlos!). Además, ahora hay más publicidad invasiva de Uplay, de otros juegos de la franquicia y sugerencias de micropagos.

MEJOR QUE

Assassin's Creed IV: Black Flag

Intentó cambiar la fórmula agregando batallas marítimas y mucha navegación, pero cuando estabas en tierra prácticamente era el mismo juego de siempre. *Unity* tomó más riesgos y los cambios que propuso son aciertos y no solo novedades que se olvidarán en la próxima entrega.



PEOR QUE

Assassin's Creed II

La mejor forma de quitarte el mal sabor de boca que dejó el primer *Assassin's Creed* fue con su secuela, la cual no solo abordaba las mayores quejas de su antecesor, también nos presentó la época y el protagonista más queridos de la serie. A la fecha continúa siendo la mejor entrega.

ENTRE LA FE Y LA CIENCIA

Dragon Age: Inquisition

La tercera parte combina lo mejor de *Dragon Age* y *Mass Effect* pese a enfocarse más en los nuevos jugadores que los de antaño. **Por Pamela**

Espadas, yelmos, lealtad, sangre y dragones se reúnen por tercera vez en *Inquisition*, el primer salto de *Dragon Age* al PS4 y Xbox One. Si bien hemos hablado mucho de esta entrega, finalmente llegó el turno para explorarlo, sufrirlo y disfrutarlo en sus más de 50 horas de trama vertebral. *Dragon Age* es un título único entre los demás representantes de su categoría debido a los elementos que conforman su historia; existen diferencias raciales, conflictos sociales y de género, cientos de antecedentes que podrían resultarte sobrecogedores si nunca lo has jugado. Para todos aquellos que piensen que no vale la pena jugar esta tercera iteración, les recomendamos usar su aplicación Dragon Age Keep para remediarlo y entrar en la contienda.

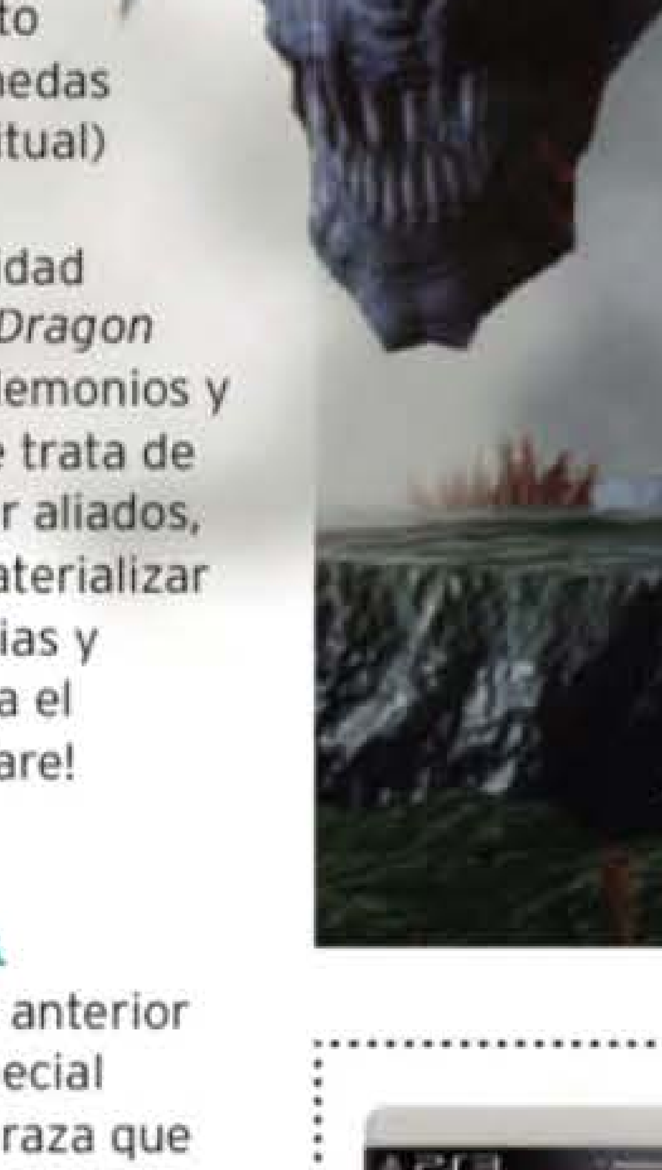
Algo que de seguro apreciarás es el cambio paulatino de la trama; *Inquisition* comienza rápidamente tras la explosión del Cónclave, un centro religioso y de poder, donde sus máximos representantes se reúnen. Por alguna razón este acto abre una brecha entre Thedas y El Velo (el mundo espiritual) y tú serás el único que sobreviva y gane la habilidad de poder cerrarlas; pero *Dragon Age* no es sólo eliminar demonios y ser un mensajero más, se trata de tomar un camino, generar aliados, conquistar territorios, materializar tu poder, ejercer influencias y todavía tener tiempo para el romance; ¡típico de BioWare!



A detalle

Maravilla
9.0

Género
RPG / Acción
Plataforma
360, PC, PS3, PS4, Xbox One
Desarrolla
BioWare
Publica
EA
Formato
Físico y digital
Precio
999/799 pesos



SÍNTOMAS DE UNA REALIDAD CERCANA

Así, con la breve premisa anterior te darás cuenta de lo especial que es; incluso la clase y raza que elijas en el juego influye de manera gigantesca en Thedas: si eres un mago, ellos tienen la capacidad de corromperse por los demonios, muchos no confiarán en ti. O ser un enano, quienes son despreciados por la sociedad en



COMPETITIVIDAD

Su multijugador es casi idéntico a *Diablo III* para consolas: con 12 especializaciones, recompensas y cooperativo para cuatro usuarios, recorres escenarios eliminando enemigos. ¿Cambia la experiencia? Sólo se agradece que exista.

MEJOR QUE

Dragon Age II

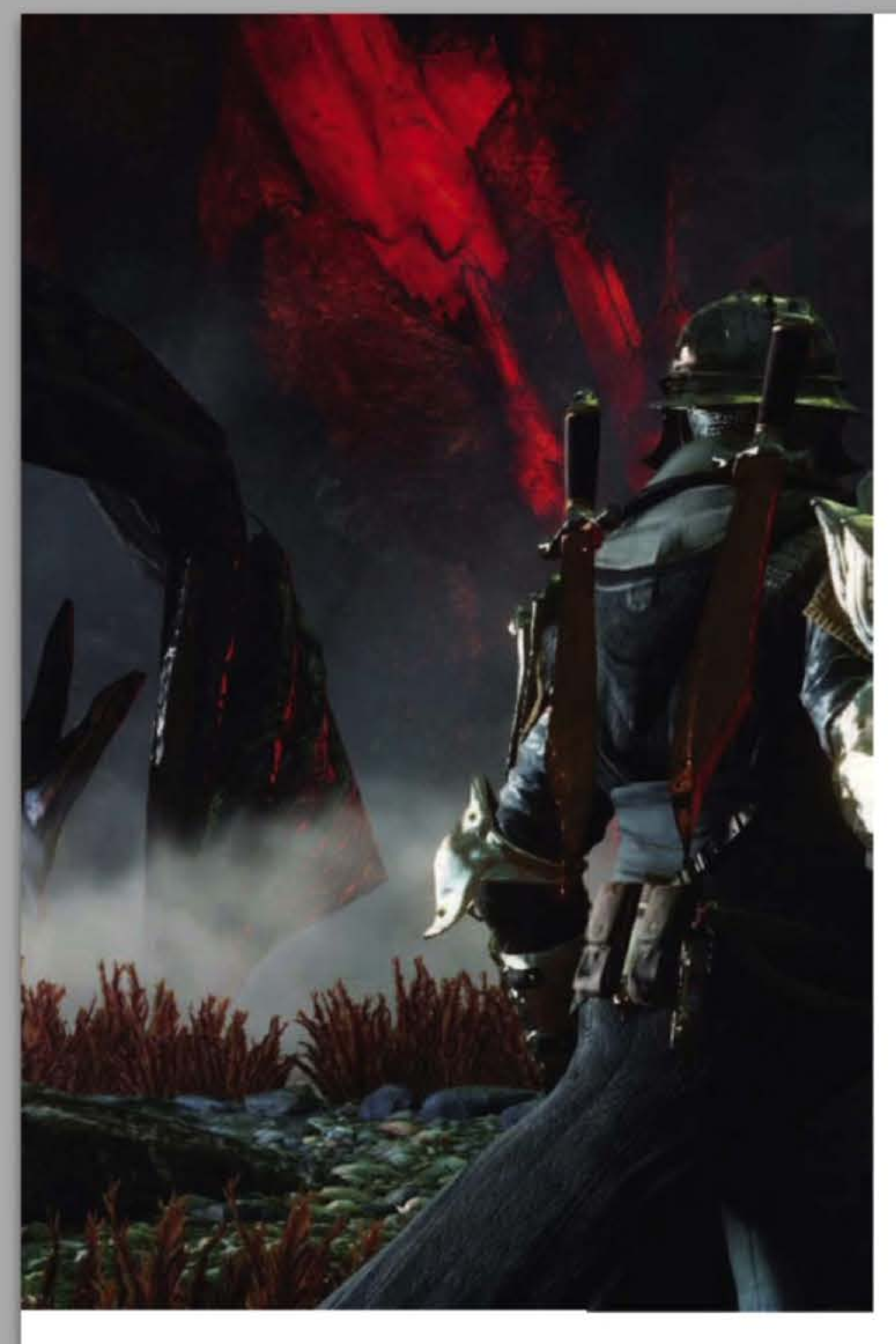
BioWare enderezó el camino de la marca tras el tropiezo de su secuela; no es que fuera mala, sino que se quedaba demasiado corta principalmente por carecer de los vastos escenarios que tanto gustan a los amantes del género RPG.

PEOR QUE



Mass Effect

Dragon Age está todavía a años luz de alcanzar a su franquicia hermana; si bien sus universos contrastan por su tecnología, el apego que genera Shepard y sus compañeros de viaje en los jugadores a lo largo de la trilogía es difícil de superar.



general; todo tiene consecuencias que se sienten cercanas a nuestra realidad a pesar de darse a cabo en un universo fantástico. Puedes elegir convertirte en un mago, un guerrero o un pícaro; pero no son las típicas clases de los RPG, no puedes sanar o especializarte en un sólo tipo de daño, el juego te exige abarcar todo lo que puedas al lado de tus compañeros.

MISIONES Y ARMAMENTO A LA ORDEN DEL DÍA

Cuando EA afirmaba que esta entrega es acerca de ser un líder en conjunto con tus aliados lo decía muy en serio: cambiar de personaje es tan sencillo como presionar las flechas arriba y abajo de tu control, algo fundamental en los combates más exigentes. La perspectiva puede cambiarse también gracias a su visión estratégica, tal y como sucede en *Mass Effect*, pero pausando el juego; ideal para combatir un dragón o una horda de enemigos. A diferencia de *Origins* y su secuela, *Inquisition* te permite crear tus propias armas y armaduras (además de modificarlas) gracias a esquemas que recibirás como recompensa en ciertas misiones; así que recolecta muchos recursos y sé un ávido explorador.

En cuanto a paisajes, no existe una mejor selección de éstos: playas, montañas, pantanos, bosques, valles, desiertos, todos son bellos y llenos de detalles. Es increíble poder interactuar con casi todos los NPC, animales y objetos que estén a tu alrededor.

MUCHO MÁS DE LO QUE APARENTA

Por si lo anterior fuera poco, el título se renueva constantemente; el conflicto por El Velo evoluciona, regresan caras del pasado, otros personajes se involucran y todo en respuesta a tus constantes decisiones; en la actualidad, pocos juegos ofrecen tantos caminos y vertientes. Cuando realices una misión principal se te pedirá una cantidad de Poder, el cual ganas a través de tus actividades, mientras que otras te dan más opciones: puedes resolverlas a través de la fuerza, otras con espías o de favores e influencias; así puedes controlar Thedas un paso a la vez.

Si bien todas sus opciones pueden sonar como un dolor de cabeza, jugarlo es sencillo: la acción es con un solo botón, el mapa es claro y puedes realizar viajes rápidos. Con todo lo ya mencionado, *Inquisition* no es perfecto: tiene un bug en los cuadros de diálogo que los hace desaparecer, en algunas ocasiones la pantalla se congela; aún así nada que arruine la experiencia.

Títulos como éste cuentan con tantos detalles que sin duda es material para muchas páginas más, pero la esencia está en todo lo que les compartimos: romance, guerra, ciencia y fantasía conviven de manera grandiosa. *Dragon Age: Inquisition* requiere mucho de tu tiempo, pero una vez que se lo otorgues, será difícil que lo quieras abandonar.



» Tres personajes siempre te acompañan y tú decides quiénes son. Procura que sean lo más variado posible ya que cada uno puede interactuar con puertas u objetos específicos; ¡siempre hay algo que hacer!





» Activar la perspectiva aérea podría parecer absurdo al principio del juego, sin embargo algunos combates opcionales (como los dragones) requieren de mucha táctica y conocimiento de las habilidades de tus compañeros.



LO BUENO

Excelente trama y diseño de personajes, más de 100 misiones por cumplir, consecuencias a tus decisiones, bellos paisajes y opciones de creación de artilugios casi infinitas. La combinación entre la fe y la razón se expone de una manera inteligente y real a pesar de ser ficción épica.

Tarda mucho explicando detalles de los juegos previos; en algunas ocasiones puede congelarse, tiene cortes de sierra y abusa del efecto blurry. El error en los diálogos puede provocar que no hagas decisiones al momento que se te piden y el juego las tome por ti. La música quedó a deber.

LO MALO



UN HERMOSO DIAMANTE EN BRUTO

Far Cry 4

Aunque Kyrat busca tener su identidad propia al ofrecer aspectos únicos, su mayor pecado es abusar de las bases de *Far Cry 3*. Por Oscar

LO BUENO

Maravillosos gráficos y un enorme mundo abierto por explorar. Regiones variadas con cantidades inhumanas de contenido y actividades secundarias; además, ¡regresan las maravillosas misiones "pachecas"! Montarte sobre un elefante y guiarlo a la batalla es un sentimiento magnífico y único.

Muy pocas misiones se llevan a cabo en el Himalaya, por lo que parece que estás jugando una secuela de *Far Cry 3*. El modo competitivo está desbalanceado y en general es algo aburrido. Los errores en ocasiones rompen el juego y tendrás que reiniciarlo. Ajay Ghale es uno de los protagonistas más tediosos de la franquicia.

LO MALO

Explosividad, armas, animales salvajes, lugares exóticos y unas cuantas dosis de drogas son todo lo que se necesita para crear un mundo abierto sin igual que, aunque promete ser nuevo, parece llevarnos de vuelta a la isla donde se llevó a cabo *Far Cry 3;* sin embargo, en lugar de contar con gente totalmente ajena a la región, *Far Cry 4* nos presenta a un personaje nuevo cuyo pasado se liga a las raíces de Kyrat y sus personalidades más destacadas.

La historia de *FC4* nos presenta a un joven llamado Ajay Ghale que llega a la mística región de Kyrat con una simple meta: esparcir las cenizas de su madre. Pero debido a casualidades del destino su plan se ve interrumpido por el déspota rey Pagan Min, quien asegura conocer todos los detalles sobre nuestro protagonista. Luego de escapar, Ajay entra en juego en una guerra civil que definirá no sólo su futuro, sino el de todo el lugar. Más tarde, la historia de *Far Cry 4* te demuestra que substrajo sobre el concepto mismo de la franquicia, donde planificas cada detalle de tu próxima acción sólo para verlo destruido por las acciones de un mundo que interactúa contigo en formas que nunca pensaste.

UN GIGANTE PARQUE DE DIVERSIONES

Aunque similar en estilo, Kyrat es precioso, enorme y lleno de actividades que nos distraerán de nuestros objetivos principales una y otra vez; no importa que tu aventura te dirija a algún pueblo o fortaleza, seguramente terminarás haciendo una de las tantas misiones secundarias, dentro de una cueva desenterrando sus secretos o bajo uno de los cientos de ríos recogiendo los restos de pobres almas que le utilizan como tumba y civilizaciones antiguas que descansan en paz. Para acompañar este gran campo de juego tenemos una diversa flora y fauna que podrás explotar en tu beneficio o que en ocasiones terminará por castigarte debido a tu intrusión en su guarida, ¡y vaya que lo hacen! A diferencia de entregas anteriores, la interacción animal en *Far Cry 4* es mucho más profunda e inesperada que nunca y pondrá a vibrar tus sentidos. Lo único que es demasiado molesto es que la mayoría de estos animales tiene un banco de puntos de vida tan desesperante que desearás la extinción (claro, dentro del juego) de dicho animal.

Aun con estas interrupciones, es la libertad de este título lo que lo hace tan bello. Sí, seguramente terminarás cumpliendo con tu misión a final de cuentas (matar a todos y reír caóticamente), pero es el acercamiento lo que le da ese sentimiento tan único y original a la campaña: ¿entrarás con un majestuoso elefante a destruir todo lo que esté a tu paso?, o ¿usarás el sigilo y la sorpresa a tu favor para evitar ser descubierto por el enemigo? Las opciones son miles y cualquiera es válida. El único problema que tiene esta libertad es que dentro de la historia muchas veces necesitas permanecer de incógnito y si eres descubierto, vas para atrás. Es una pena que Ubisoft no haya pensado en formas más originales



A detalle

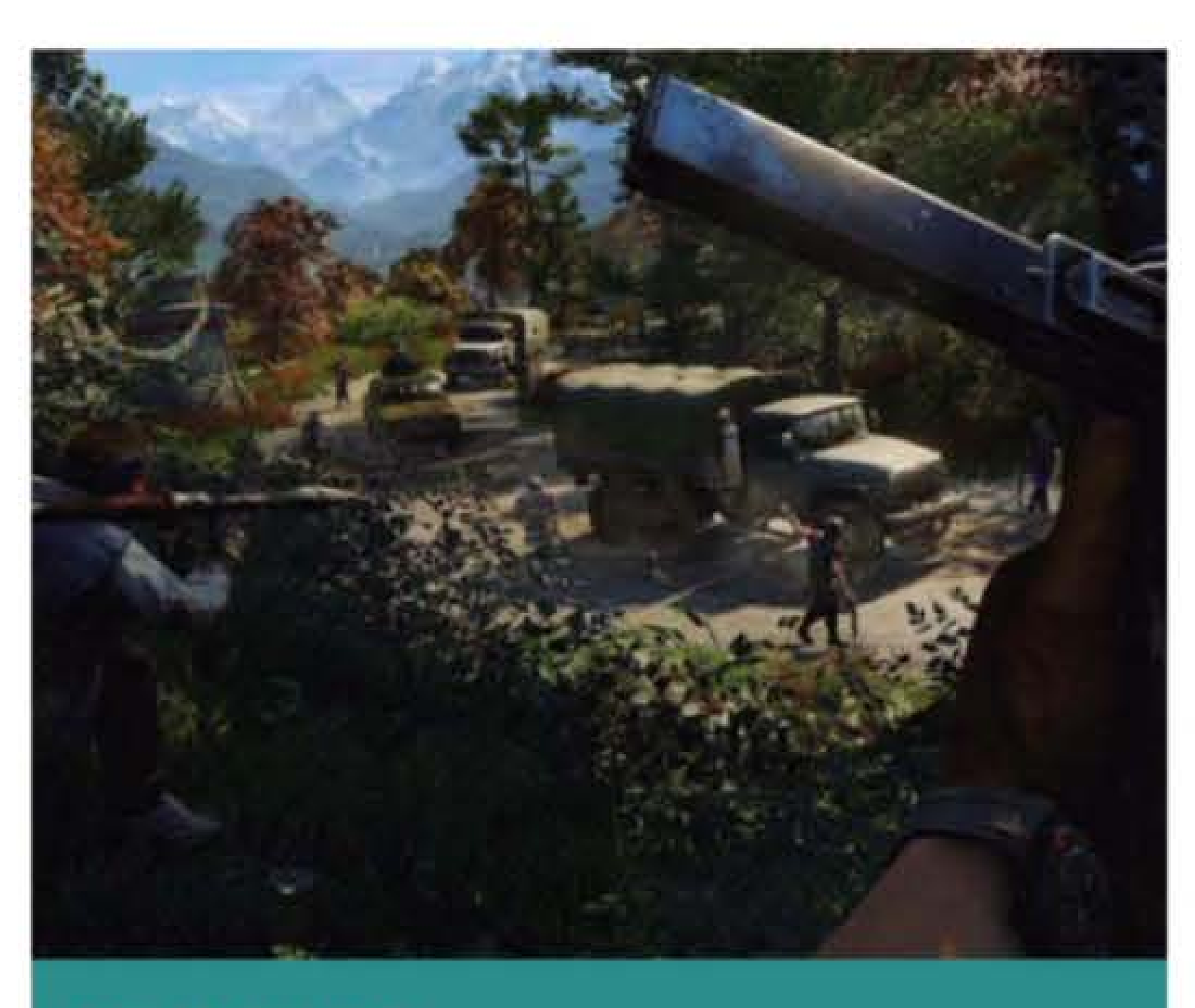
Buenazo

8.0

Género
FPS
Plataforma
Xbox One, 360, PS4, PS3, PC
Desarrolla
Ubisoft Montreal
Publica
Ubisoft
Formato
Físico y digital
Precio
999 pesos

EL PROMEDIO Game master

GAMEPLAY	7.5
DIVERSIÓN	9.0
PRESENTACIÓN	8.0
REPLAY	8.0



KYRAT ONLINE

Far Cry 4 cuenta con multijugador competitivo y cooperativo; el primero no vale para nada la pena, pero el segundo es muy disfrutable (a pesar de sus errores de conexión y glitches) y te abrirá más posibilidades para cada enfrentamiento y situación.

para estas situaciones. Por otro lado, fue sumamente decepcionante el que sólo haya podido visitar un par de veces el Himalaya, ¡los comerciales y tráilers metieron ideas falsas en mi cabeza!

CIENTOS DE JUGUETES Y ACCESORIOS

Ajay contará con un arsenal variado que alimentará perfectamente las necesidades de cada jugador y dos árboles de habilidades (que puedes completar sin problema alguno) que cambiarán mucho las peleas. Aprender a sacarle provecho a cada nuevo elemento es vital, necesario y bastante divertido. En adición al sistema clásico de experiencia, *Far Cry 4* introduce el Karma, que hace absolutamente nada de importancia más que decirte que eres un buen mozo por salvarle la vida a un par de tipos de un águila o un enemigo, por ejemplo.

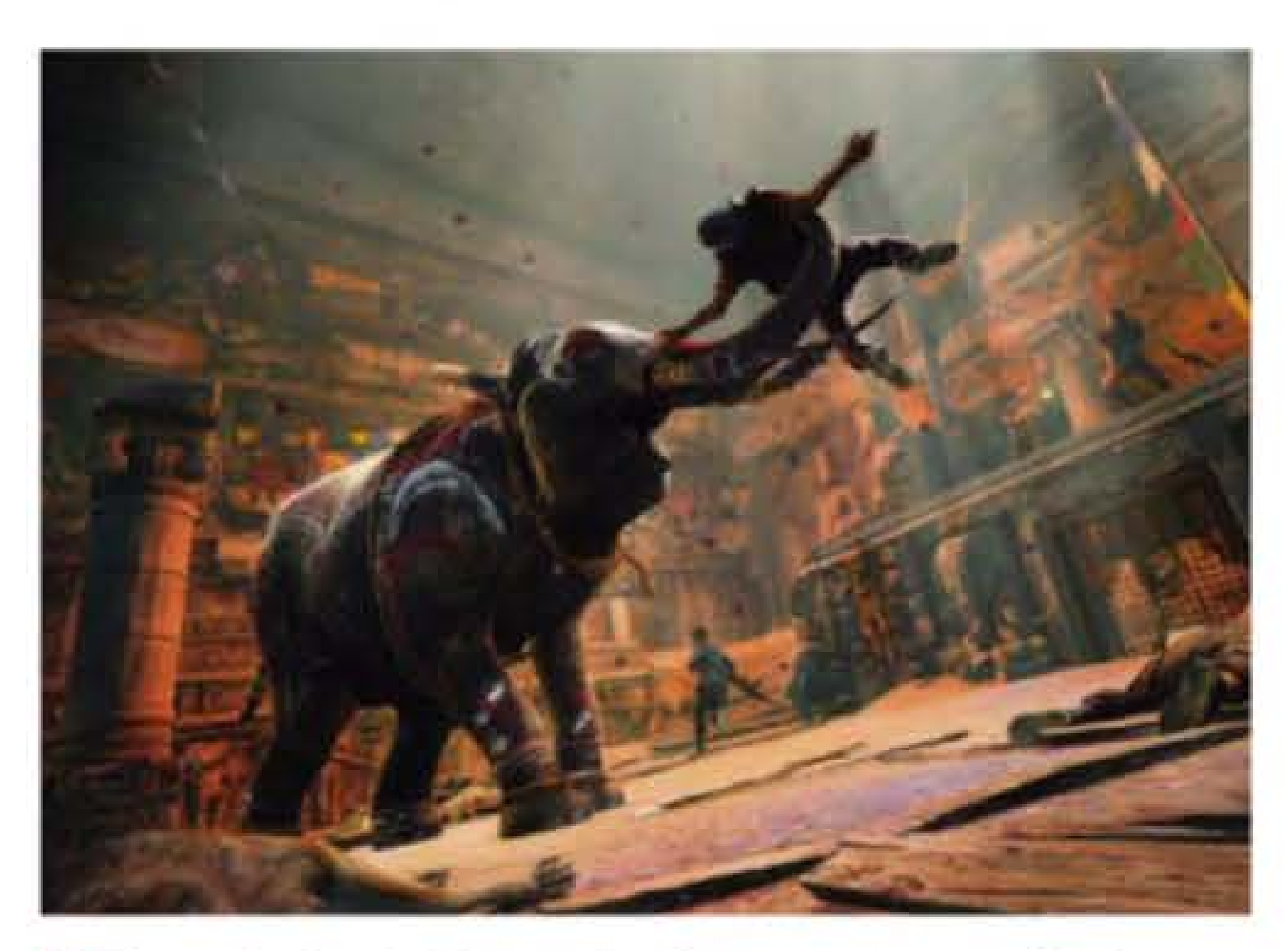
Far Cry 4 también presta a Ajay un par de mecánicas nuevas. La más destacada sin duda alguna es el gancho, que utilizarás porque por alguna razón el pequeño "helicóptero personal" (cuyo nombre desconozco) decide arbitrariamente dejar de funcionar cuando llegas a determinada altura. En fin, con este gancho escalarás de forma increíble, saltarás de un lado a otro y descenderás montañas; ¡es muy útil!

RESPETANDO LAS BASES

Aunque no supera a su predecesor, *Far Cry 4* demuestra que la serie se posa sobre fundamentos bastante sólidos que convierten a cada entrega en una joya de los mundos abiertos. Pagan Min y Ajay tienen una divertida historia para contarte en la que además podrás participar, elegir a sus protagonistas y terminar de entender si es que encuentras el brillante final alternativo. Si todo esto aún no te convence de llevar tu tiempo a la hermosa Kyrat, recuerda que la variedad es lo que más brilla en cada entrega de *Far Cry*, y ésta, por supuesto, no es la excepción.



›› En tus viajes encontrarás tapices que te llevarán al misterioso Shangri-La, donde cooperarás con un hermoso tigre blanco para erradicar las amenazas de la región y para conocer más sobre la historia de Kyrat.



›› El manejo de vehículos en *Far Cry 4* es espantoso (¡incluso más que el de *Watch Dogs!*). El único "vehículo" que se salva de esto es un animal: el elefante, con el que te divertirás como enano y llorarás cuando lo maten.



PEOR QUE

Far Cry 3

Pagan Min no le llega ni a los zapatos a Vaas, quien se convirtió en uno de los villanos más destacados de todos los tiempos. Salir del corazón de la locura dejó secuelas en nuestro ser, mientras que tolerar a Pagan solo causará el olvido del mismo.



MEJOR QUE

Far Cry 2

Nada, absolutamente nada fue tan frustrante como pasarte la mitad de *Far Cry 2* inyectándote medicina para reducir los síntomas de la malaria. *Far Cry 4* ofrece mucho más contenido, una historia más atractiva y escenarios más interesantes.



LA CANCHA ES DE TODOS

Pro Evolution Soccer 2015

No es necesario que un *PES* reinvente el cómo se debe jugar un título basado en el juego del hombre, solo necesita hacerlo emocionante y divertido.

Por Rodrigo



A detalle

Buenazo
8.5

Género
Deportes
Plataforma
Xbox One, 360, PS4, PS3
Desarrolla
Konami
Publica
Konami
Formato
Físico y digital
Precio
999

Desde hace algunos años, los amantes de los videojuegos que tratan de recrear de manera milimétrica la experiencia del "juego del hombre" han tenido en *FIFA* a la serie reina y predominante del género deportivo. Las licencias, apartado gráfico y modo de juego fueron algunas partes que le pasaban por encima sin ningún problema a lo que *Pro Evolution Soccer* podía ofrecer año con año. Sólo los más clavados seguidores de la serie seguían, y a regañadientes, comprando las distintas iteraciones que pasaban de lo mediocre a lo terrible. Ni las narraciones de Martinolli y el "Doctor" García mejoraban algo que se estaba estancando desde hace varios años. De alguna forma se tuvo que pensar en una solución y lo mejor que se pudo hacer fue darle un año de experimento a la serie usando un nuevo motor gráfico en el Fox Engine y de ahí ver qué se podía hacer para mejorar *PES*. Los resultados son lo que sigue de satisfactorios.

¡NOTABLE, SOBRESALIENTE!

Después del verdadero bodrio que fue *PES 2014*, este año tuvimos mejoras verdaderamente palpables que van más allá del juego y cómo se ve éste. La forma



PEOR QUE

FIFA 10

Es triste decirlo, pero desde hace cinco años no vemos publicado un título de futbol que esté a la altura de esta inolvidable entrega que traía todo. La duda es, ¿cuánto tiempo tendremos que esperar para volver a alcanzar de nuevo el nivel de aquel *FIFA 10*?



MEJOR QUE

FIFA 15

Es más notable lo que se creó con un motor que no fue concebido para un título de deportes que lo que hace uno que fue desarrollado para eso mismo. Los glitches y errores de programación que vemos con el Ignite Engine no aparecen en Fox Engine.

EL PROMEDIO Game Master

GAMEPLAY
9.0

DIVERSIÓN
9.0

PRESENTACIÓN
9.0

REPLAY
7.0

en la que el balón bota, el correr de los jugadores, las caídas, barridas, remates a gol, en general todo lo que se relaciona con la física de juego no podía estar mejor. Nada es automático, hay que saber perfilarnos, apuntar a la portería y poner la pelota en el lugar correcto. Cada detalle tiene su chiste y, cuando lo hacemos bien, las recompensas no se hacen esperar, lo cual no significa que *PES 2015* se pueda tomar a la ligera, ya que de ninguna manera es casual, sin embargo la curva de aprendizaje es lo suficientemente amplia como para adoptar una forma de juego para dominar la experiencia con el paso del tiempo.

SIGUEN FALTANDO LICENCIAS

Desgraciadamente el talón de Aquiles de *Pro Evolution Soccer* siempre será el que no tiene la cantidad adecuada de licencias o al menos las que nuestro mercado quisiera tener para salir corriendo a adquirirlo. No está la liga de México y la apariencia de los jugadores de nuestro representativo dista de ser parecida. Si bien están la Champions, la Europa League y otras competencias importantes, no todos los partidos pueden ser Real Madrid contra Barcelona. Se necesita un poco de variedad, en especial en las selecciones nacionales. Éste no es el único pie del cual *PES 2015* cojea, también está la cuestión de los estadios. Hace falta una herramienta de edición y creación de inmuebles para que la falta de recintos originales pueda ser llenada de alguna forma, sin embargo, aún en la nueva generación, se ve lejano que esto llegue a suceder.

HUELE A NOSTALGIA

PES 2015 tiene todo eso que un juego de la era moderna demanda: gráficos, juego en línea y demás clichés que nos acompañan desde la generación que acaba de terminar. A eso hay que agregar que el arribo a la nueva generación de consolas sirve para que las esperanzas por el juego crezcan y creamos en todo el "hype" previo que se fue presentando unos meses antes del lanzamiento. Pero hay que señalar que lo más destacado de esta presentación es que se retoma ese sentimiento que generaba jugar lo que en el *PS2* era mejor conocido como *Winning Eleven*. Es tan familiar la experiencia que todos los que sentimos que esa fue la mejor época de esta serie, ha vuelto para quedarse y arrebatarle el título como mejor juego de futbol a *FIFA*.

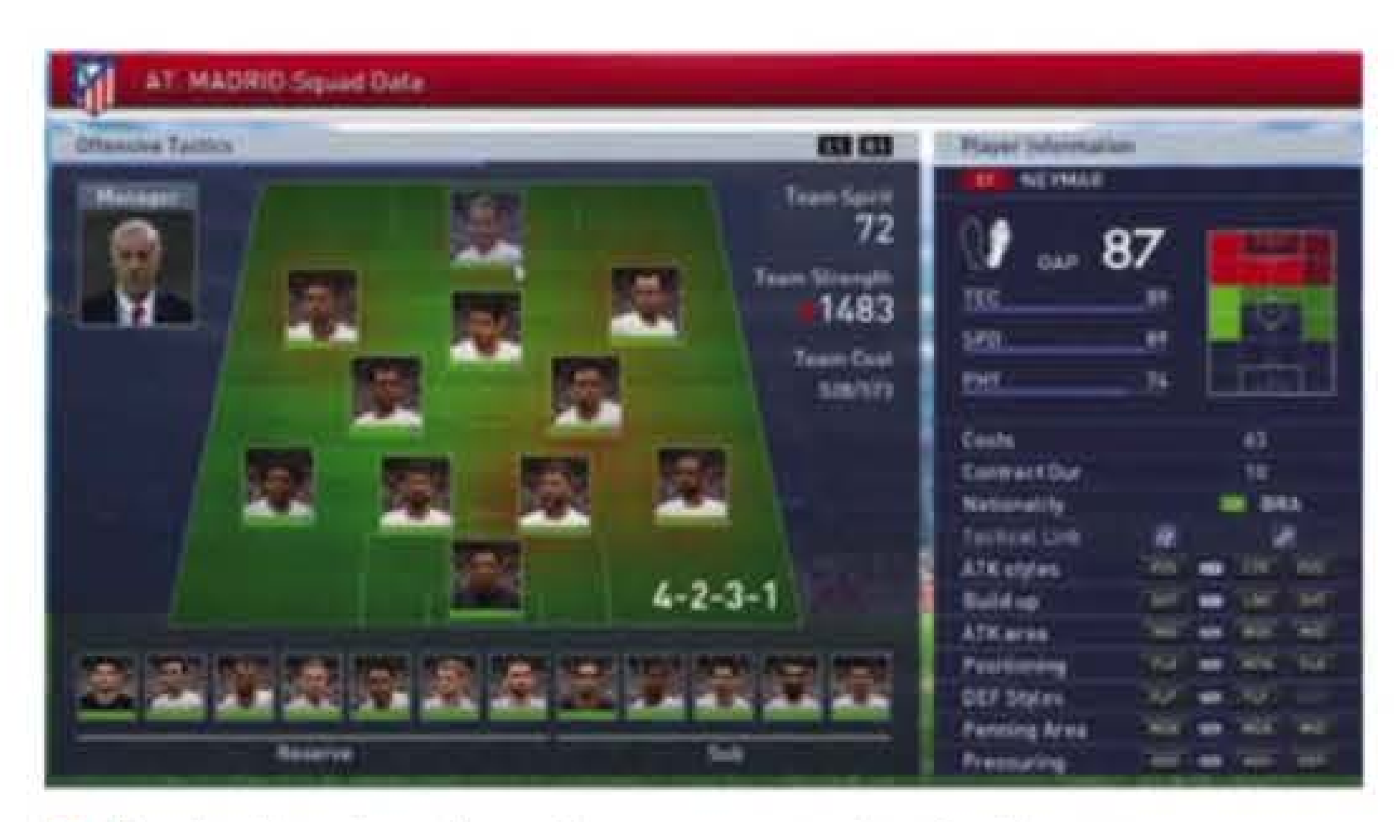
A FALTA DE ULTIMATE TENEMOS MYCLUB

Uno de los bastiones *de FIFA* es el modo de Ultimate Team por la grosera cantidad de licencias con las que carga. ¿Es myClub la opción que *PES* ofrece a sus usuarios para sentir que tienen algo parecido? No. Este modo de juego tiene una sensación mucho más administrativa. La figura de los entrenadores y representantes en apariencia es compleja, pero después de caer en el ejercicio de prueba y error un par de veces, podemos darnos cuenta que no es algo tan complicado de adoptar. Tal vez no sea muy entretenido que en un principio tengamos jugadores "tan random", pero ir buscando a otros y acoplarlos hace de myClub algo mucho más versátil. A final de cuentas si tenemos el dinero, podremos gastar en monedas que servirán para hacernos de servicios de agentes libres de un nivel mucho más decente sin la necesidad de jugar y hacer puntos.

Finalmente hay que admitir una cosa, el que ambas entregas tengan una calidad alta este año significa que existe el deseo de mejorar y seguir atrayendo al comprador sin que este sienta que le están entregando lo mismo cada 365 días. Se quiere demostrar que existe un espacio grande e importante en la industria de los videojuegos para el deporte más popular en todo el mundo.



» No porque jueguen contra equipos con jugadores aparentemente superiores, significa que las oportunidades para ganar sean mínimas, el Chelsea en general es el equipo más completo y peligroso de todo *PES*.



» Desde el modo entrenador vamos a poder simular, ver y administrar los juegos. Realizar ajustes tácticos y sustituciones cuando sea necesario para así sentirnos como Guardiola, Ancelloti o el ratonero de Mejia Barón.

LO BUENO

Esa sensación de que un juego te sepa a eso que disfrutaste hace tantos años y que al mismo tiempo se sienta nuevo y lleno de bríos hace de esta entrega de *PES* en una que no vamos a olvidar en mucho tiempo. Es importante que sigan con esta misma línea para que la calidad no decaiga y la competencia sea la mejor.

LO MALO

No es culpa de *PES*, sin embargo, la falta de licencias es a veces clave para comprar o no el título. Si hubiera un poco más de esfuerzo a la hora de recrear a los jugadores, aunque no tengan los nombres reales, los usuarios harían el resto del trabajo editando y aprovechando las herramientas que posee el título.



¿CUÁNDO ESCUCHAREMOS A CAMPOS?

Está bien. En verdad agradecemos que Martinolli y Luis García estén presentes con todo y sus clásicos estilos de humor, pero creemos que hace falta el famoso"Brody" y sus siempre "atinados" comentarios que no son entendidos ni por el traductor de idiomas más experimentado del planeta tierra.

¿UN PEQUEÑO, GRAN ERROR?

LittleBig Planet 3

En un intento por tener juegos exclusivos durante la temporada navideña, PlayStation falla con una entrega sin pena ni gloria. Por Pamela

LO BUENO

Los nuevos personajes son encantadores, únicos y otorgan frescura a la saga; el contenido creado por la comunidad es impresionante así como la compatibilidad de tus compras. El nuevo modo de creación era ya algo que todos pedíamos a gritos, además lo puedes completar en modo cooperativo.

¡Se nota la ausencia de Media Molecule! Técnicamente hablando pudo ser mejor; los tiempos de carga son desesperantes y persisten viejos errores. La división de los escenarios en subniveles se siente más como una falla en su diseño que una manera de compensar los tiempos de carga.

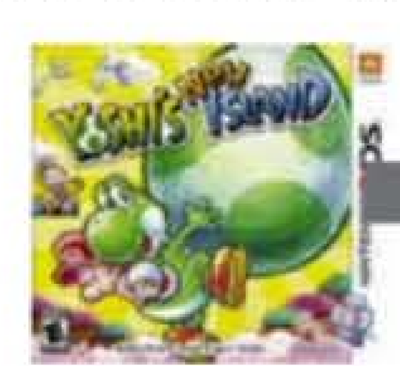
LO MALO

Sackboy está de vuelta y en esta ocasión no lo hace en solitario, sino acompañado de tres nuevos amigos: Swoop, un lindo pajarito; Toggle, una mole capaz de encogerse y Oddsock, un perrito en forma de calcetín. La premisa era poder jugar con todos ellos en una nueva gran aventura; tristemente no es así. Así como lo hiciera en 2011 con su segundo juego, *LittleBigPlanet* continúa siendo un plataformero cuya principal virtud es darte las herramientas para crear tus propios niveles con base en materiales y opciones de edición básicas aunque poderosas. La tercera parte toma todo esto con ciertos giros sin el enganche y la pasión suficiente que hiciera resaltar a las dos anteriores; especialmente cuando notas la falta de Media Molecule (sus creadores) y quienes sólo fungen como supervisores.

UNA DEUDA DIFÍCIL DE SALDAR

Ya que cada historia necesita un villano, nuestro némesis se llama Newton, un jovenzuelo que te transporta a Bunkum, quien te engaña afirmando que él desea salvarlo. Después de mostrar sus verdaderas intenciones, otros personajes te guiarán en pro de encontrar canicas sagradas (sí, canicas) para despertar a Swoop, Toggle y Oddsock. Es aquí donde comienzan los problemas: *LittleBigPlanet 3* te hace recorrer niveles tal y como en los demás juegos, sin tus nuevos compañeros, salvo en algunas secciones y batallas finales, ¡todos queríamos jugar a su lado!

Y los niveles tampoco son grandiosos; en un comienzo hasta el diseño de los NPC te resultará encantador, para



MEJOR QUE

Yoshi's New Island

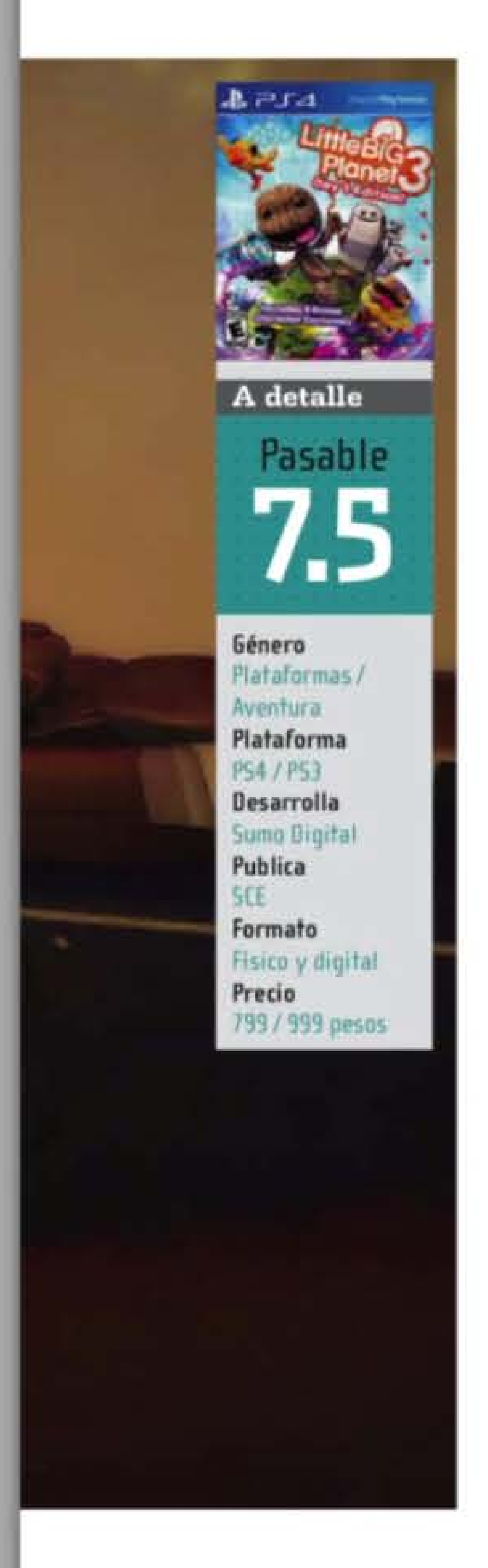
No es por nada, pero al menos *LittleBigPlanet 3* nunca cayó debajo de lo que proponía este juego del N3DS, que forma parte ahora de la triste lista de juegos mediocres basados en este simpático dinosaurio. ¡Mejor suerte para la próxima, Yoshi!



PEOR QUE

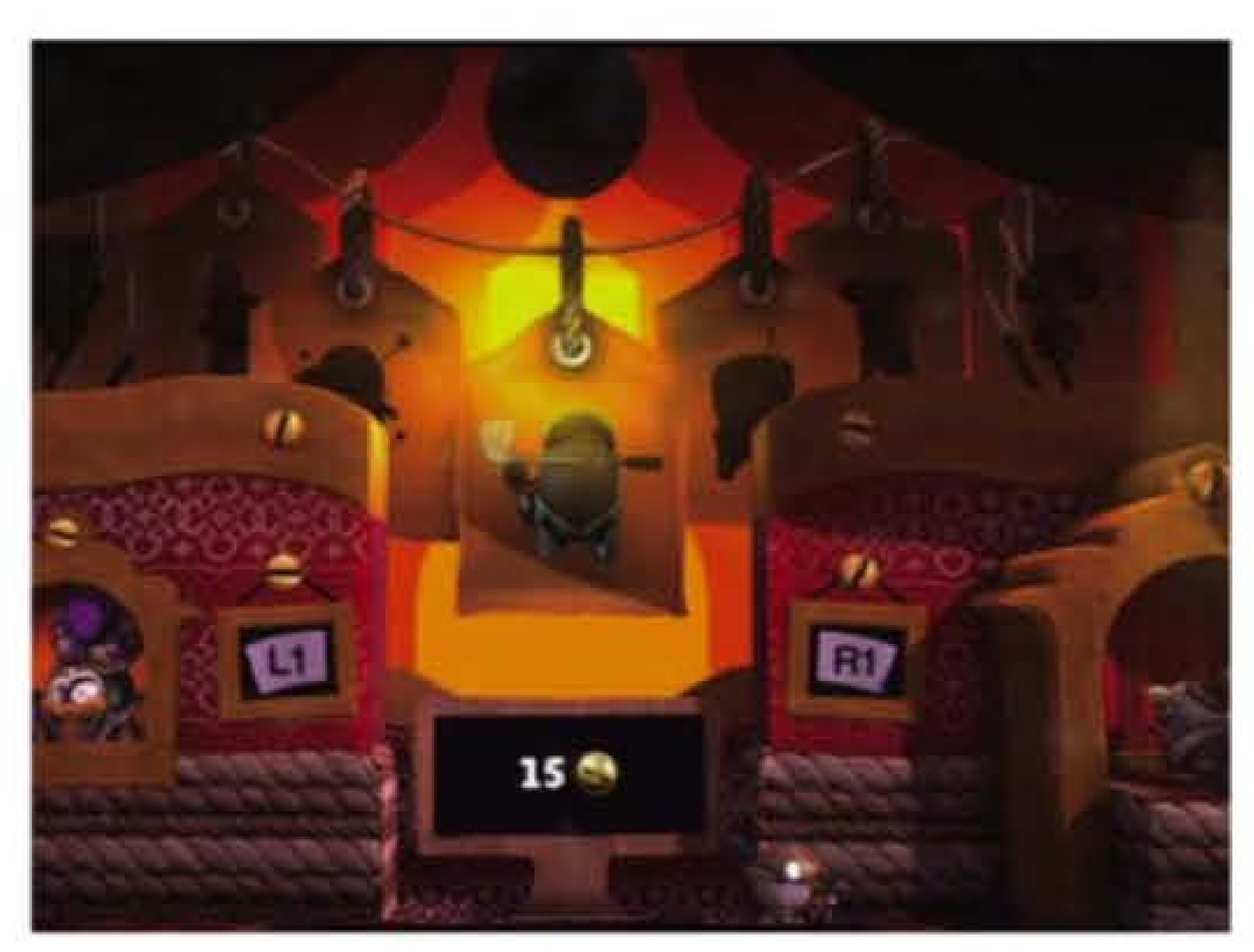
LittleBigPlanet

El origen de todo y por lo tanto, el que más esmero denota. Aunque la creación de minijuegos llegó hasta la secuela, fue el primero que tiene los niveles más memorables (¡extrañamos a las Catrinas!) y la música es la más pegadiza hasta la fecha en la saga.

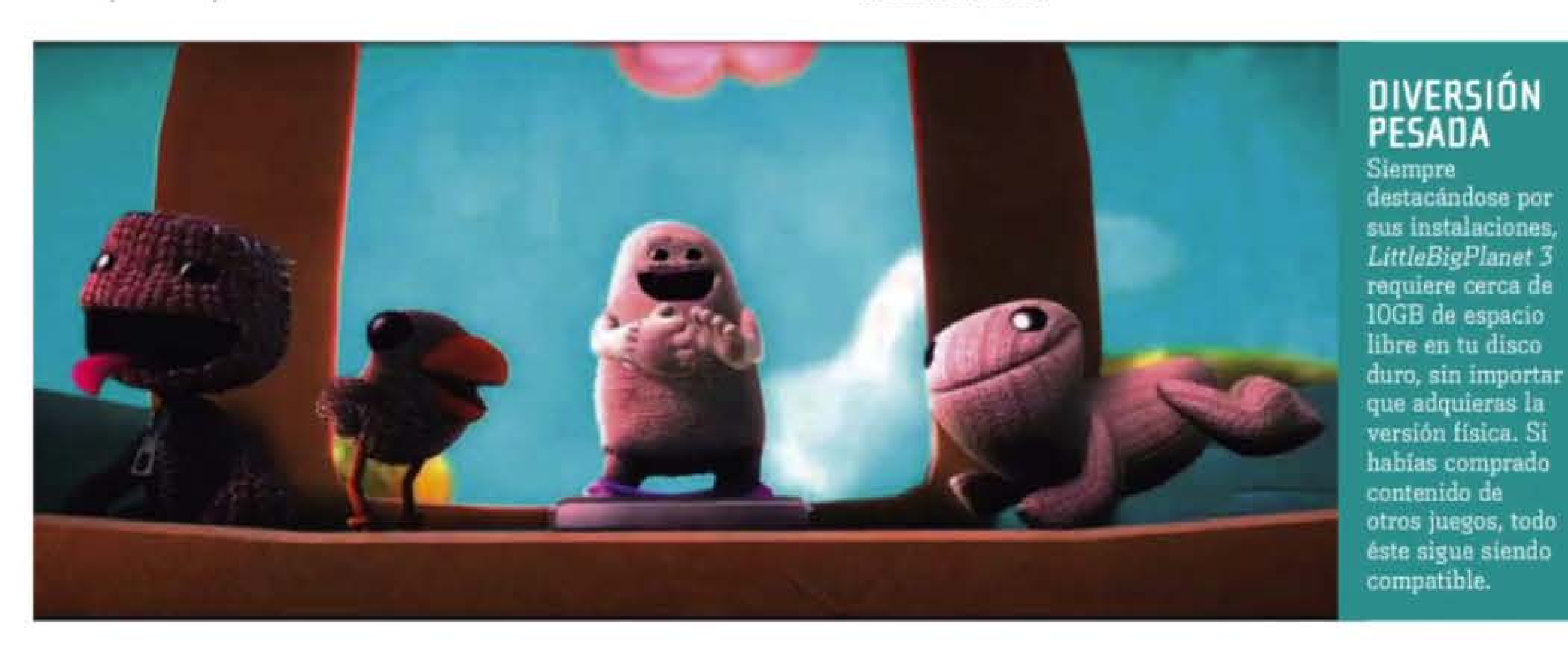




» La gama de colores que Sumo Digital escogió para este juego es todavía más oscura que la de *LBP2*; púrpuras, azul profundo y neón son los más frecuentes y contrasta con la alegría que la marca suele querer expresar.



» Puedes acceder a toda tu serie de artilugios presionando el botón círculo; usualmente el juego no te dirá cuál necesitas en las secciones así que, ¡atento! Que *LittleBigPlanet 3* no perdona muchos errores.



DIVERSIÓN PESADA

Siempre destacándose por sus instalaciones, *LittleBigPlanet 3* requiere cerca de 10GB de espacio libre en tu disco duro, sin importar que adquieras la versión física. Si habías comprado contenido de otros juegos, todo éste sigue siendo compatible.

luego bajar poco a poco tus expectativas. La música es buena pero tampoco es algo memorable, ya que atrás quedaron las canciones con licencia de artistas interesantes y se enfoca en temas para entonar ciertos momentos. Curiosamente las actuaciones de los personajes se destacan, ya que al menos en español parecen haber escogido al mismo equipo de doblaje que participó en *Puppeteer*.

DEMASIADO PAN PARA TAN POCA MANTEQUILLA

Sin embargo existe un enorme punto a favor de la tercera parte: todo el contenido preexistente en *LittleBigPlanet*. Más de nueve millones de niveles, cerca de 10 paquetes de herramientas para su creación, así como cientos de trajes y materiales pueden seguirse jugando sin problema. Todavía mejor es la inclusión de nuevos juguetes para Sackboy, tales como pistolas de aire, botas propulsoras, esferas que abren portales y más; se nota que Sumo Digital se vio influenciado por Portal y sus mecánicas de movimiento. De igual forma, el intercambiar los personajes en ciertas secciones es divertido e implica un gran reto, algo que sigue excluyendo a los más pequeños o aquellos que no están acostumbrados a un plataformero de este calibre. Ya que cada uno de los nuevos personajes son tan diferentes, se siente como una bocanada de aire fresco para la saga y, si bien no explota todo su potencial, tiene partes muy divertidas que te harán querer más de todos ellos.

De seguro muchos se preguntan qué tanta es la diferencia entre la versión de PS3 y PS4, y la respuesta recae principalmente en su apartado visual: claramente la de PS3 es un port de la edición de nueva generación, ¡aunque con varios problemas! Los efectos "blurry" en algunos cinemáticos son excesivos, tiene "screen tearing" y algunas pantallas de carga son demasiado largas; lo cual da una sensación de niveles separados y no de una experiencia cohesiva como en el primer juego.

EL PROMEDIO Game master

GAMEPLAY	7.0
DIVERSIÓN	8.0
PRESENTACIÓN	7.5
REPLAY	8.5

ARREGLANDO LOS PROBLEMAS DEL PASADO

Mientras la campaña principal no es imprescindible, sí lo es su modo de creación. Por vez primera, éste se torna en una historia separada; con Da Vinci de *LittleBigPlanet 2* como tu guía y sus propios niveles, pudiéndolo jugar hasta con otros tres amigos al mismo tiempo. Éste es el mayor acierto de Sumo Digital, el cual deja atrás a los tediosos tutoriales y medidores de avance que Media Molecule no podía asentar; las instrucciones son más claras y se ejemplifican varias veces, perfecto en el caso de haber querido hacer tu propio nivel y dejarlo a medias por la falta de consejos y recordatorios.

En cuanto a errores, no son nada que no hayamos vivido antes: quedarte atrapado en alguna plataforma sigue siendo frecuente y la física no ha mejorado mucho; algo que no nos detuvo para reírnos y disfrutar de todo su contenido en ocasiones previas. Los amantes del género deben darle un vistazo, y aunque se siente más como un esfuerzo por cubrir la deficiencia de títulos por la temporada, cumple su propósito: divertirte. Si nunca has jugado *LBP*, no existe mejor momento para hacerte de él y disfrutar del contenido que ya tiene.

HOENN CONFIRMED!

Pokémon Omega Ruby & Alpha Sapphire

Remasterizaciones hay muchas, pero una buena reedición siempre vale la pena, no importa si tuvimos que esperar por ella más de una década. **Por A. Quatermain**





A detalle

Buenazo
8.5

Género
RPG
Plataforma
N3DS
Desarrolla
Game Freak
Publica
Nintendo
Formato
Físico y digital
Precio
799 pesos

Nadie puede negar el tremendo poder de la nostalgia, y sería tonto desmentir que estas nuevas reediciones no buscan apelar a este profundo sentimiento. Pero también es un arma peligrosa, en especial cuando *Pokémon Omega Ruby & Alpha Sapphire* (*ORAS*) revive los preciosos recuerdos de nuestra niñez y pretende atraer a nuevos fans para que conozcan esta exitosa franquicia.

HOENN, TIERRA RODEADA DE MARES DE LEYENDA

El equilibrio entre lo viejo y lo nuevo siempre es prioridad, ya que no falta quien vea que cualquier alteración a sus queridas memorias pasa de ser un incómodo grano de arena a una montaña de frustración. Por fortuna, Game Freak tomó conciencia de eso y aprovechando el motor gráfico de *Pokémon X & Y*, le dio un completo "lavado de cara" a estas entregas.

Gracias a esta herencia, Hoenn es mucho más vívido y colorido que antes. Desde las profundidades del océano hasta las copas de los árboles, así como las villas, cavernas y campos que recorremos, brillan bajo una nueva luz. Esto se extiende hasta los combates, efectos especiales, escenas de diálogo, presentaciones y desafíos que encaramos, que hacen gala de ilustraciones completamente rediseñadas.

Más de un veterano identificará los cambios, adiciones y detalles realizados a ciertas locaciones, como Granite Cave, Mauville City o Mt. Pyre, así como las "sorpresas" que hallaremos en las rutas que seguimos. A diferencia de antes, ahora existe un completo ciclo de día y noche, con eventos y situaciones asociadas. Como era de esperarse, el tipo Hada regresa, pero quien ocupa un lugar preponderante en esta entrega es la Mega Evolución.

RENOVÁNDOSE PARA LOS TIEMPOS ACTUALES

Además de incluir las transformaciones de este tipo ya conocidas, trae otras 20 nuevas, amén de las Primal Reversion de Groudon y Kyogre. Lo mejor es que todas las Mega Stones pueden obtenerse en estas versiones. Las modificaciones realizadas a la trama original y que obedecen a esta incorporación la benefician de manera sustancial.

Otro cambio bienvenido es el PokeNav Plus. Aparte de sus funciones de mapa (AreaNav), medio de información (BuzzNav), o soporte para Pokémon-Amie y Super Training (PlayNav), ahora nos deja saber cuando una criatura de cualidad especial está cerca de nosotros. Esta opción, llamada DexNav, es una de las adiciones más útiles existentes en *ORAS*, junto con el concepto de sigilo para acercarnos a la ansiada presa.

Extras manejados antes han sido mejorados con nuevas opciones. Es el caso de las Secret Bases, que personalizamos hasta convertirlas en mini-gimnasios, compartimos vía códigos QR o recolectamos banderas. Lo mismo puede decirse de los Pokémon Contests, con elementos que van desde la simplificación del uso de los pokéblocks hasta la variación de habilidades del Cosplay Pikachu con que somos agraciados.



REBASANDO LOS LÍMITES DEL CIELO MISMO

Estas alteraciones llegan al grado de incluir nuevos personajes a la narrativa. Por otro lado, mientras que las batallas contra hordas de pokémon prevalecen, la adición de enfrentamientos en el cielo (Sky Encounters) es bienvenida, al igual que la opción de volar a puntos clave del mapa y no limitarse a los Pokémon Center. La posibilidad de ver a Hoenn desde el cielo a lomos de Latias/Latios es un gran detalle de parte de Game Freak.

Lo que no acaba de convencer del todo en cuanto a *Pokémon Omega Ruby & Alpha Sapphire* es el desempeño durante las sesiones de juego. El frame rate todavía tiene sus problemas, y aunque el efecto de profundidad es utilizado, pudo sacársele mejor provecho. Eso sí, el nivel de reto puede no convencer del todo a algunos fieles seguidores que ya tienen varios años con la franquicia.

Una de las principales quejas que hubo contra *X & Y* fue su contenido post-game. Este apartado está más cuidado con *ORAS*, ya que no solo regresa la Battle Maison, sino que queda el reto de capturar a varios pokémon legendarios de la serie, así como el Delta Episode, que expande aún más la historia. Esto viene a redondear a este título que de por sí ya está muy completo.

LO BUENO

Aunque se basa en el mismo motor de *Pokémon X & Y*, da la impresión de que el movimiento de nuestros personajes es más libre, y se agradece que el modo multijugador local y en línea siga brindando una agradable experiencia. La renovación estética y funcional de los gimnasios también es otro punto positivo.

LO MALO

Quienes deseen más contenido de *Pokémon Emerald*, como Battle Frontier, pueden quedar decepcionados. Además de la ausencia de una opción para elevar la dificultad, se echan de menos opciones de personalización de los protagonistas, aunque tal vez esto responda a la decisión de respetar sus diseños originales.



» Auditivamente no hay motivo de queja en estas reediciones. Gracias al N3DS podemos disfrutar con la debida calidad los temas musicales de antaño, así como los originales y remixes de Junichi Masuda y su equipo.



» Meterse en el agua en Pokémon antes era sinónimo de combate inminente. Por suerte, la proporción de encuentros de este tipo en *ORAS* ha sido reducida, haciendo nuestra navegación más disfrutable.

UN BUEN REGALO

Si de casualidad tienes por ahí un pokémon proveniente de los originales *Ruby* y *Sapphire*, y lo transfieres a alguna de estas nuevas versiones, serás acreedor de un bonito regalo de parte de Game Freak. Sólo no vayas a llorar cuando lo veas.

MEJOR QUE

Pokémon Ruby & Sapphire

Con todas las innovaciones y agregados que se le hicieron, estos clásicos juegos del GBA tienen una nueva oportunidad para brillar, satisfaciendo no solo a quienes los disfrutaron en su tiempo, sino a las noveles generaciones de jugadores.



PEOR QUE

Pokémon Black & White

Si dejamos a un lado la mecánica y hablamos acerca de la historia, estos juegos del NDS marcaron un antes y un después en este apartado. Los cambios a la trama de *Pokémon ORAS* fueron buenos, pero faltó un poco de esfuerzo más.

COMIENZA LA HISTORIA

Game of Thrones: Ep. 1 Iron from Ice

Los fans de esta exitosa serie televisiva van a pensar que tomarán su espada, la alzarán y pelearán por el orgullo de alguna de las casas... eso no pasará en este juego. **Por Rafa**

Decisiones, se trata de tomar decisiones. Ahora, la pregunta importante: ¿es un juego que los fans de la serie esperan? De entrada no (por lo menos en este primer capítulo). Pero si los fans de *GoT* son gamers casuales, entonces las cosas cambian, pues este título dura poco más de dos horas y se sentirán que están dentro de las historias de R. R. Martin tomando decisiones y guiando el curso de la casa de los Forrester.

DESPUÉS DE LA SANGRE...

Este juego ofrecerá seis capítulos (estrategia clásica de Telltale Games), y este primero no comienza al inicio de la historia original sino que se ubica justo en el desenlace de la Boda Roja. No serás sólo un personaje, sino que irás guiando a través de decisiones (Quick Time Events) a la familia Forrester, quienes siempre han sido fieles a los Stark y que en sus tierras crecen unos árboles que dan una madera especial (y muy buscada) que es usada en escudos. Por momentos sientes que estás viendo un capítulo alterno de la serie, pues sólo al principio hay un par de momentos de acción, lo demás es interactuar con personajes y algunos objetos importantes en el desarrollo de la trama.

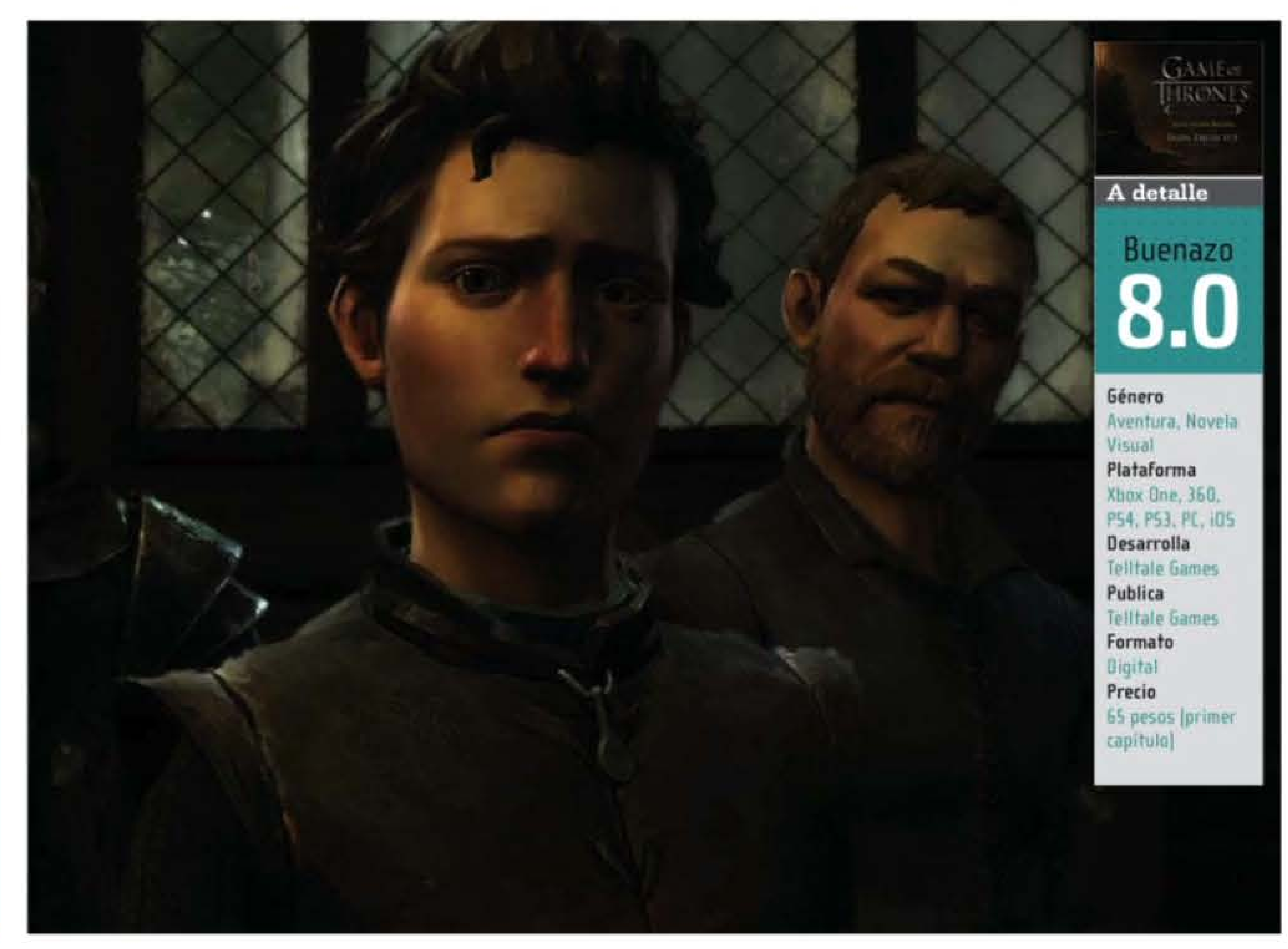
Se nota que Telltale trabajó de la mano con HBO y con colaboradores de R. R. Martin, pues a pesar de no jugar con ningún personaje conocido, la interacción con los que salen en este primer capítulo es excelsa; primero porque son las voces originales de Cersei y Tyrion Lannister, Margaery Tyrell, y el bastardo Ramsey Bolton, y luego porque la gráfica es la que ha estado usando Telltale en juegos como *The Wolf Among Us* y *The Walking Dead*, como si fuera una pintura en movimiento. El final es brutal, clásico de *Game of Thrones*.







En México, el pase de temporada que contendrá los restantes capítulos cuesta alrededor de 250 pesos. Sólo esperamos que algunos de los errores gráficos y de historia se compensen en los capítulos que vienen y que todas las decisiones que tomamos tengan una repercusión.





TRAICIÓN Y REDENCIÓN

Assassin's Creed Rogue

Ubisoft no dejó desamparados a los que no han adoptado el next-gen. *Rogue* vino a llenar ese hueco y a saciar tu sed de ser un Templario. Por Paulina

Si jugaste *Black Flag*, o su expansión *Freedom Cry*, *Assassin's Creed Rogue* será ya una zona bastante explorada. Aquí otra vez debes navegar por el Este del continente americano, mejorar tu barco, reclutar tripulación, cazar animales para perfeccionar tu equipo y hacer el mismo tipo de misiones que hemos jugado por años en esta franquicia. Fuera de que en el combate hay más énfasis en armas de fuego y el retorno de la conquista de zonas o la capacidad de mandar a tus aliados a hacer misiones (donde no participas), no hay realmente nada nuevo que ver aquí, excepto por la historia.

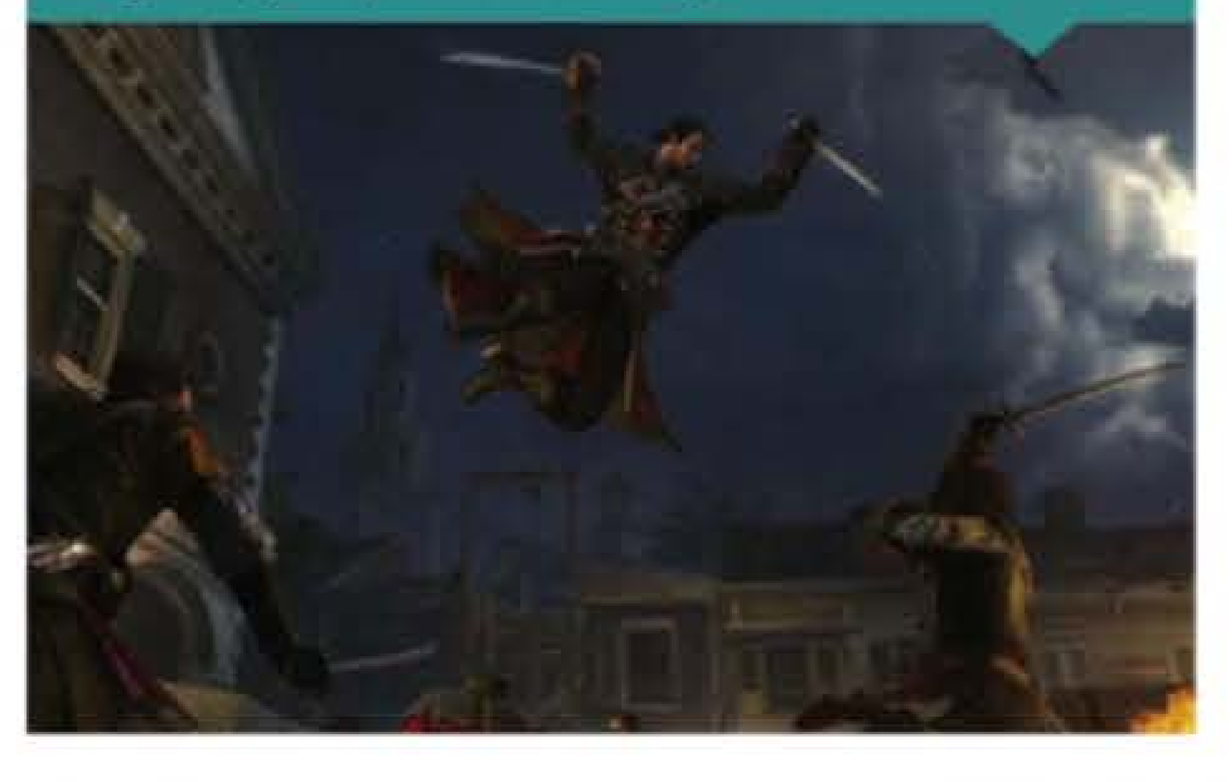
¡ERES UN TEMPLARIO!

Al ver el tráiler de revelación, uno creería que Shay es similar a Kratos de *God of War:* irracional, hueco y con una sed de venganza incontrolable hacia la Hermandad que una vez le tendió la mano; pero, de manera sorpresiva, en esta iteración se cuestionan los métodos de los Asesinos y vemos la parte más humana de los Templarios, quienes en años anteriores sólo habían sido retratados como el típico villano sin contrastes.

Por la mayor profundidad en la rivalidad milenaria de facciones y por la forma en la que este título se conecta con *Assassin's Creed III*, *Black Flag*, *Freedom Cry* y *Liberation*, un fanático de la serie diría que *Rogue* vale la pena, pero desafortunadamente no siempre se conserva esa sensación de que estamos jugando algo trascendental.

Gracias a la ausencia de mecánicas más avanzadas que ya probamos en *Unity*, por el reciclaje de contenido y por la carencia de revelaciones valiosas para la extensa historia de la franquicia (éstas sólo llegarán al final), *Rogue* se siente como un spinoff más al que no se le puso la suficiente atención. Al final de cuentas, éste es un título que merece el nombre de *Assassin's Creed*, pero al jugarlo se nos reforzó la intención de querer disfrutar la franquicia en las consolas más recientes, con las nuevas mecánicas y no volver atrás nunca.

Tanto los personajes históricos como el conflicto central (la Guerra de los Siete Años) no son muy atractivos. Fuera de las caras conocidas por otras entregas, no hay ninguna figura que resalte en *Rogue*.





SUSUME! KINOPIO-TAICHOU

Captain Toad: Treasure Tracker

Abandonando las regiones siderales, este gracioso honguito vivirá la mayor aventura de su vida en su incansable búsqueda de tesoros.

Por A. Quatermain



Me encanta esta nueva etapa de Nintendo, tan dispuesto a darle oportunidad a títulos de carácter "experimental". Así sucedió con *NES Remix*, pasará con *Splatoon* y ahora sucede con este nuevo juego, donde por fin vemos al intrépido Capitán Toad en el papel protagónico.

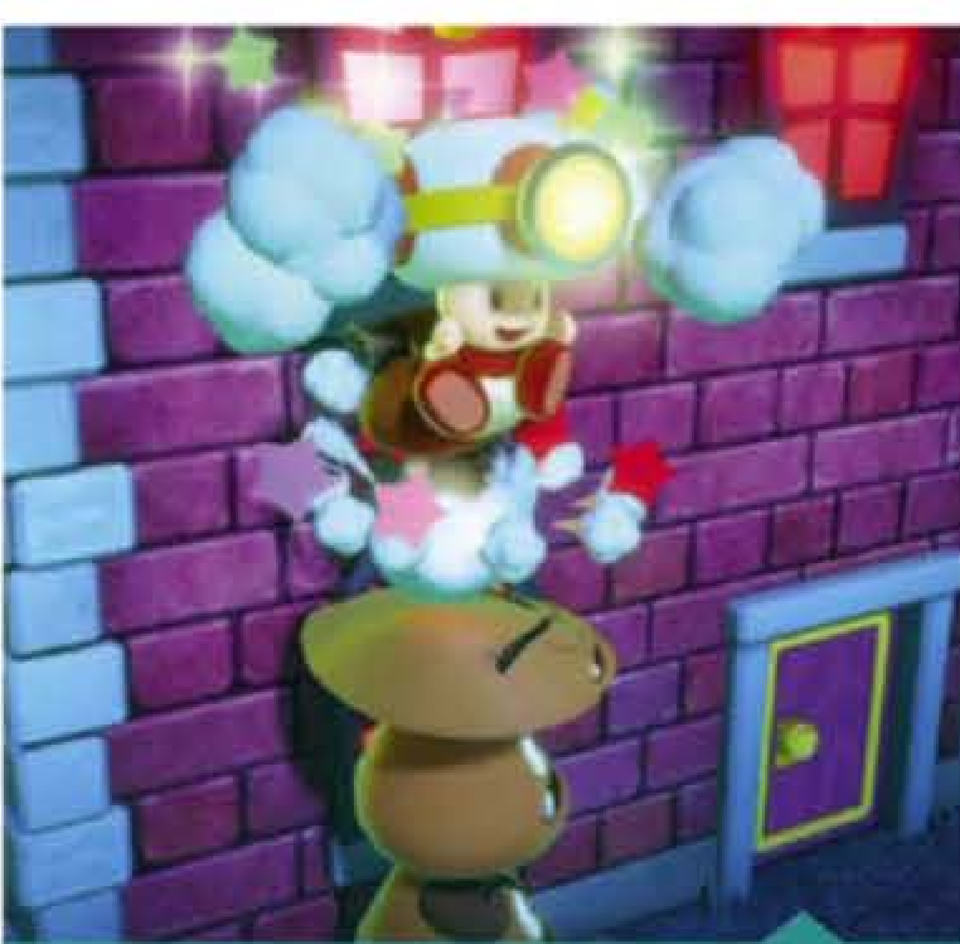
Si por algo destaca *Captain Toad: Treasure Tracker* es por su encanto, algo que más de uno percibió en su forma preliminar como parte de *Super Mario 3D World*. Pero ahora, el concepto de los mundos autocontenidos se escala a otro rubro, convirtiéndose en una aventura completa y donde compartirá créditos con la simpática Toadette. Ambos serán los héroes que controlaremos en los más de 70 diversos niveles de esta jornada, donde la mayoría pondrá a prueba nuestra percepción espacial. Éste es uno de los puntos más destacados de este título y el ingenio aplicado en cada uno es brillante, con sus pequeños y cuidados detalles, con puzzles que si bien no son muy difíciles, sí son creativos.

MOCHILA AL HOMBRO Y QUE INICIE LA DIVERSIÓN

Donde todo se complica es cuando buscamos obtener los diamantes, monedas o resolver el reto extra de cada nivel, incrementándose el desafío al desbloquear el límite de tiempo. Aparte de soportar Off-TV Play, es compatible con el giroscopio del GamePad. Sin embargo, en la mayor parte del juego no es el medio ideal para girar la cámara.

Esto cambia en las secciones en primera persona, donde es muy útil para apuntar y disparar los típicos nabos. Gráficamente es un título precioso, y hasta da la impresión de verse mejor que la última aventura de Mario. De nuevo, Mahito Yokota repite su rol de compositor: sus melodías y remixes lo complementan muy bien.

Lo que sí es una pena es la falta de tablas de clasificación mundial y unos cuantos jefes adicionales. Aun así, es uno los títulos con más carisma que salieron el año pasado, rindiendo de 10 a 15 horas de agradable esparcimiento, además de brindarnos un peculiar giro de tuerca con su final.



Además de los dioramas o secciones sobre rieles, hay otros niveles de tipo más lineal o abierto, incluyendo algunos de *Super Mario 3D World* que han sido incluidos como bono.



A detalle

Buenazo
8.0

Género
Puzzle / Plataformas
Plataforma
Wii U
Desarrolla
Nintendo EAD Tokyo
Publica
Nintendo
Formato
Físico y digital
Precio
799 pesos

A detalle

Malo

5.0

Género
Deportes
Plataforma
Xbox One, 360, PS4, PS3
Desarrolla
Yuke's
Publica
2K Sports, Visual Concepts
Formato
Físico y digital
Precio
999 pesos

MUCHO CENA Y POCO CM PUNK

WWE 2K15

Un título no puede depender solo de sus aspectos gráficos, también debe tener alma en sus modos de juego y es aquí donde falla *WWE 2K15*. **Por Rodrigo.**

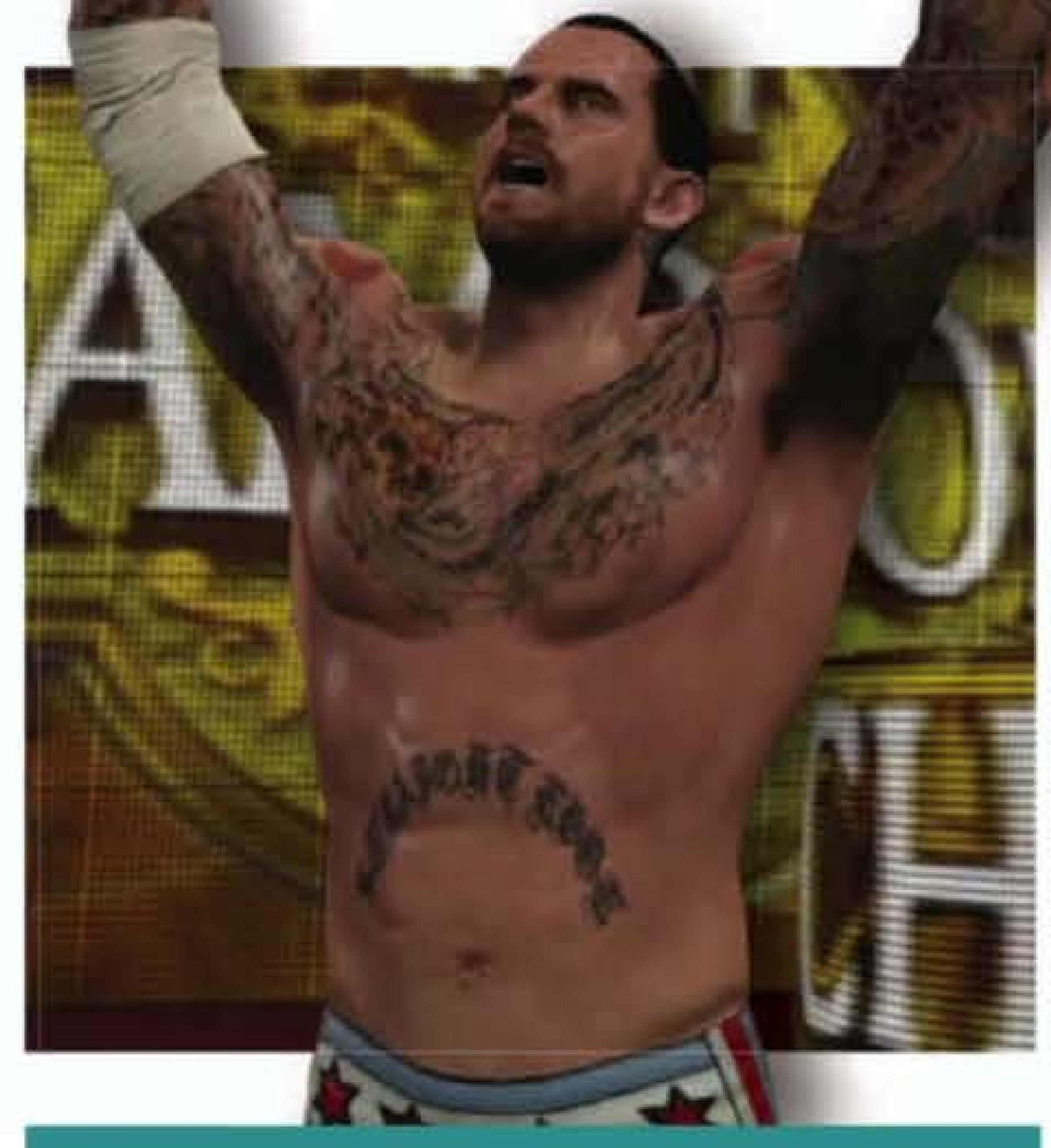
Suena tu tema de entrada, la gente corea tu nombre, eres el mejor luchador del mundo, es *Wrestlemania XXX* y quieres acabar con la racha del Undertaker como lo hizo Brock Lesnar. Nada puede verse mejor, es la nueva generación y 2K Sports es garantía, pero empieza la lucha y todo se va al demonio. El sistema de combate es limitado, la toma de réferi y las secuencias apenas y son rescatables, pasa el tiempo y te das cuenta que esta entrega de *WWE 2K* no va a ser del todo buena.

NO TODO LO QUE BRILLA ES ORO

Ya nos quedó claro que Yuke's jamás podrá hacer un juego de lucha libre sin bugs, podemos vivir con eso, sin embargo, no es concebible que una secuela anual dé pasos hacia atrás. Se realizaron cambios inútiles al gameplay que limitan las partidas. Es muy sencillo engancharse en dos o tres movimientos en vez de hacer la sesión de juego mucho más versátil. Si bien esto depende de quien juega, tampoco es como si invitaran a tener luchas más profundas. Ahora, si esto lo trasladamos al juego en línea, se pone mucho peor, más por el sistema de counters que no funciona correctamente. Uno puede tener medidas las contras, pero por un lag que se logra percibir, todo se vuelve más suerte que habilidad. Tal vez si el netcode estuviera más pulido, la experiencia de este título podría mejorar cuando juegas con otros usuarios en PSN o Xbox Live.

¿QUÉ PASÓ ENTONCES CON LA FÓRMULA GANADORA?

Algo que se había hecho bien con los juegos de la WWE es que el factor nostalgia era clave para que la gente volviera. Las arenas, los luchadores, incluso escuchar esas viejas narraciones otra vez y revivir los momentos era de lo mejor. Pero cuando esto lo reduces sólo a un par de rivalidades, te sientes preocupado. ¿Por qué no metieron más piques históricos? Porque terminarán siendo parte de un DLC. ¿Y Sting? Sólo lo podíamos conseguir en ediciones especiales y preventas. 2K Sports está prostituyendo de una forma incorrecta a una serie con un nicho de fans muy específico y castigarlos así tal vez no sea conveniente, se pueden arrepentir.



De lo más destacado que tenemos en *WWE 2K15* es que hay mucho video que nos ayuda a revivir los buenos momentos dentro de la WWE, lo malo es que esto no rescata para nada a una serie que está sufriendo.



A detalle
Pasable
7.0

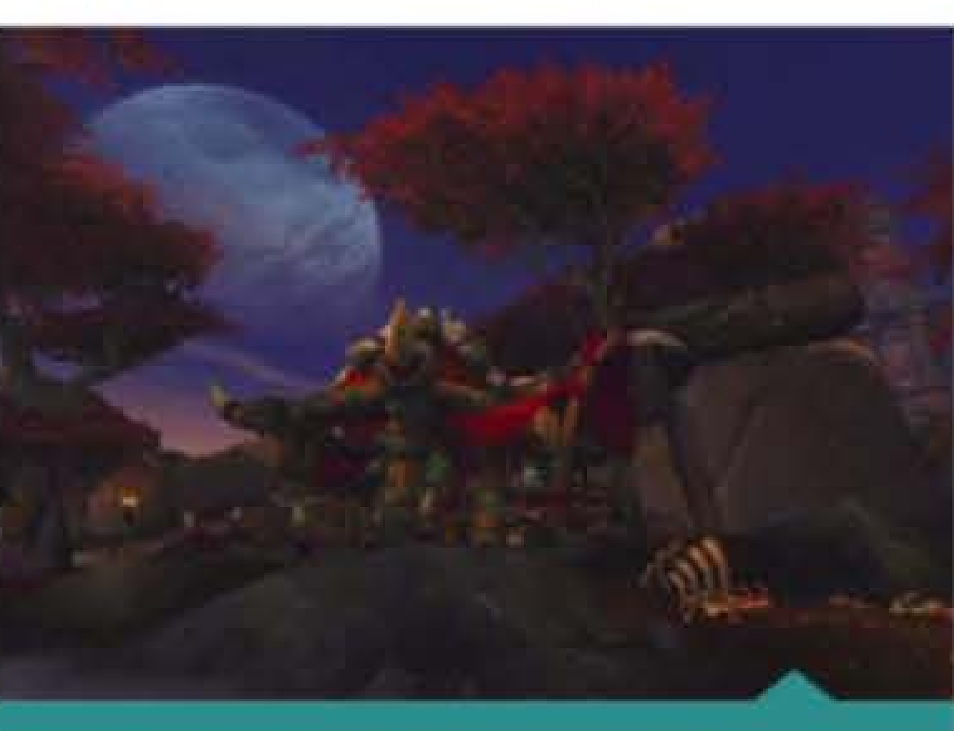
Género
MMORPG
Plataforma
PC
Desarrolla
Blizzard Entertainment
Publica
Blizzard Entertainment
Formato
Físico y digital
Precio
549 pesos y cuota mensual

UNA DÉCADA DE APRENDIZAJE Y MEJORAS

World of Warcraft: Warlords of Draenor

Luego de diez años en el mercado, el popular masivo en línea de Blizzard Entertainment regresa a los orígenes de la serie de *Warcraft*. **Por Oscar**





El PvP en *Warlords of Draenor* fue limitado con respecto a expansiones pasadas y ahora se enfoca más en el equipo que tu personaje tenga; además, se añadió una isla llamada Ashran donde grupos participan en combates.

Después de tolerar uno de los lanzamientos más atroces que se ha visto en un juego de Blizzard a la fecha, *Warlords of Draenor* nos recibió para presentarnos un universo que, incluso amando los MMO, no habíamos visitado desde hace mucho tiempo. Con una lista de modificaciones enorme, cambios por doquier al modo de juego y gráficos renovados, esta expansión apunta para ser la mejor de la saga hasta ahora.

DE VUELTA AL VERDADERO MUNDO DE WARCRAFT

La historia de *WoD* se lleva a cabo después de Pandaria, donde debido a viajes en el tiempo y universos alternos, Garrosh busca conquistar Draenor; lo interesante de esta expansión es que nos lleva de vuelta a los tiempos en los que hordas de orcos lo eran todo en *Warcraft*, pero a su vez la narrativa se siente forzada y busca justificarse con cuanta excusa se cruce.

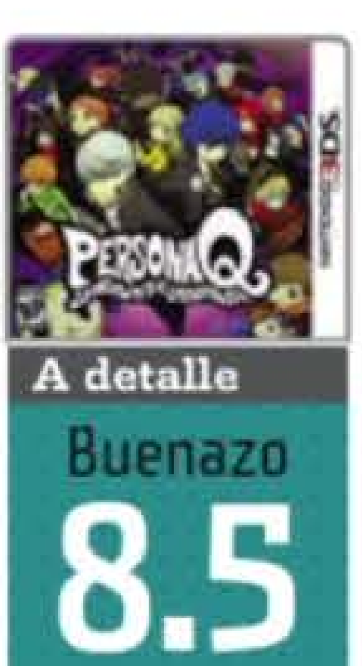
Entrar a este mundo es, sin embargo, más fácil que nunca debido a que tu personaje iniciará en nivel 90, aspecto que se agradece bastante porque tenía muchísimo tiempo sin acceder a Azeroth; por otro lado, las misiones siguen la misma tendencia de siempre, y a pesar de que hay contenido para cuando llegues al nivel máximo, dos raids y seis calabozos no son suficientes para satisfacer a una comunidad tan tenaz. Hablando de esto, también se añadieron los famosos Garrisons, que son bases de operaciones personalizables con vida propia; es como un estilo de Travian dentro de un MMO.

Lo que más esperaba *de WoD* era una presentación con mayor actualidad, ya que este MMO sigue estancado en el pasado y hay otros títulos que lucen millones de veces mejor *(FFXIV, TESO, TERA: Rising)*, pero desafortunadamente el universo de *Warcraft* continúa con los mismos visuales sólo que un poco más refinados. Lo que sí destaca y bastante es la hermosa música que acompaña cada escenario, Blizzard se lució de forma tremenda y cada melodía hace que estar en Azeroth sea todo una maravilla. Tanto veteranos como novatos de *WoW* tendrán sentimientos encontrados con esta expansión, pero es seguro que disfrutarán de este mundo.



FOE! FOE! FOE!

Persona Q: Shadow of the Labyrinth



A detalle

Buenazo

8.5

Género
Dungeon Crawler
Plataforma
N3DS
Desarrolla
Atlus
Publica
Atlus USA
Formato
Físico y digital
Precio
899.99 y 662.19 pesos

Convocados a una extraña dimensión, los héroes de sus respectivos mundos encararán un reto inesperado y velado por el misterio. **Por A. Quatermain**

La idea de mezclar el universo de *Persona* con la mecánica de *Etrian Odyssey* era algo arriesgada y el resultado final podía terminar siendo un desastre; pero gracias a la sapiencia de los involucrados, esta combinación dio a luz a uno de los juegos más destacados del N3DS del 2014.

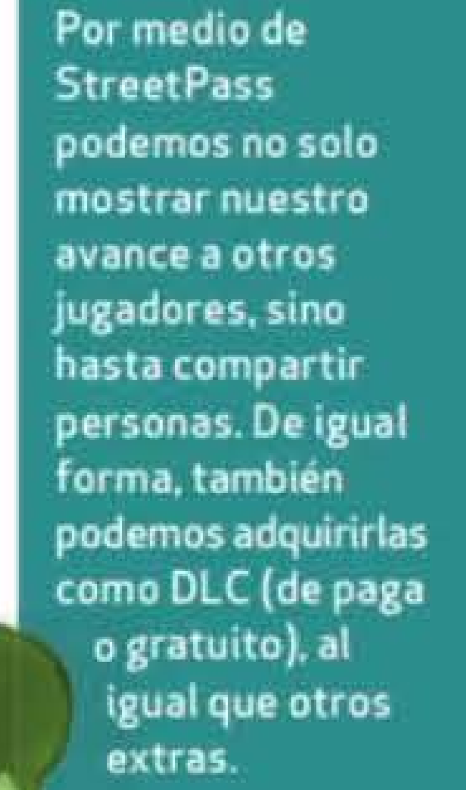
En cuanto a la jugabilidad hay poco de qué quejarse. El sistema de batalla es tipo *Shin Megami Tensei:* aprovechamos las debilidades del enemigo para hacer más daño. Sin embargo, al estilo de su spin-off, si acumulamos la cantidad suficiente somos capaces de atacar en grupo al girar las tornas en más de una batalla. El repertorio de personajes de *Persona 3 y Persona 4*, la opción de compartir personas y crear otras nuevas amplía nuestras opciones combativas. Los materiales que obtenemos de nuestros rivales nos permite forjar equipo que mejora nuestras estadísticas, y lo mismo puede decirse de los materiales que recolectamos de los calabozos.

MUNDO APARTE DEL TELEVISOR Y LAS SOMBRAS DE LA NOCHE

Hablando de estos últimos, destaca su diseño y variedad de trampas. La implementación de los FOE es ingeniosa, por lo que trazar nuestros mapas es obligatorio. Pero la curva de dificultad de *Persona Q* lo hace accesible e ideal para quienes desean probar por primera vez un dungeon crawler. Además de la campaña principal, que cambia dependiendo de la facción que elijamos, las misiones extra varían la rutina. Debido a la disparidad de personalidades, los momentos de humor y las situaciones chuscas están a la orden del día. La trama, que se extiende a más de 30 horas, es interesante hasta para los ajenos la serie de *Persona*.

En cuanto a lo visual, los gráficos cel-shading destacan dentro y fuera de las mazmorras, aplicándose tanto a los modelos de personajes y adversarios como a los entornos (el efecto de profundidad está bien empleado). Respecto a lo musical, Shoji Meguro y su equipo se mantienen impecables, con un OST nutrido y variado. Como pueden ver es un RPG digno de probarse.

Por medio de StreetPass podemos no solo mostrar nuestro avance a otros jugadores, sino hasta compartir personas. De igual forma, también podemos adquirirlas como DLC (de paga o gratuito), al igual que otros extras.







¡POR EL TÍTULO!
F1 2014

Codemasters se ha ido puliendo poco a poco con el paso de los años con respecto a la creación de juegos de carreras, ahora le toca el turno a la máxima categoría. **Por Rafa**

A detalle

Pasable
7.5

Género
Carreras
Plataforma
Xbox 360, PS3, PC
Desarrolla
Codemasters Birmingham
Publica
Codemasters
Formato
Físico y digital
Precio
899 pesos

Ser amante de la Fórmula 1 no necesariamente significa que debas jugar este juego, hay mucha gente que juega títulos de carreras y poco, muy poco ve las competencias reales por televisión, y en Codemasters lo saben, pero han hecho todo lo posible para que los fanáticos de las carreras quieran emular a sus pilotos favoritos. Para empezar, las modificaciones al reglamento real para la temporada 2014 tuvieron que ser aplicadas al juego con todo y la inclusión de los motores V6 turbo y su característico sonido. Las 11 escuderías y los 22 pilotos están presentes.

TAN FÁCIL O DIFÍCIL COMO QUIERAS

Si quieres experimentar la realidad de las pistas, debes activar los daños y la normativa real; además, tendrás dos pistas relativamente nuevas, la primera es la rusa de Sochi y la segunda es el Red Bull Ring que desde hace rato no forma parte del circuito de la Fórmula 1 y que seguramente ya has jugado en *GRID*, pero por primera vez está activa en este juego.

¿Qué destaca en esta nueva entrega de Codemasters?: la jugabilidad; de hecho, es un volado, pues algunos podrían odiar que ese balance entre simulación y arcade se incline hacia un manejo mucho más accesible, pero por otra parte, la mayoría que sólo quiere acelerar y frenar para ganar carreras lo agradecerán. Al igual que en entregas pasadas, es importante estar pendiente del combustible y del desgaste de las llantas, pues, como en la vida real, eso es una importante estrategia que te puede hacer ganar o perder una carrera, además se siente en el agarre del bólido, en especial en las curvas. Pero a pesar de ser un juego fácil de controlar, las incidencias de una carrera, como salirte de la pista o la caída de lluvia están muy bien logradas. En general es un título muy amigable, pues puedes modificar prácticamente todo, desde la aerodinámica de los autos, los frenos, la suspensión, hasta el motor, la dirección predictiva y muchas opciones más que subirán o bajarán considerablemente la dificultad de cada carrera.





Lo malo de *F1 2014* es que te "enseña" muchas mañas para ganar carreras sin importar el nivel en el que juegues, como saber que en las salidas y en la primera curva puedes remontar muchas posiciones y que si atacas una curva desde adentro, adelantarás a tus rivales... cosa que no es tan sencillo en una carrera real.

¿CUÁL SERÁ EL FUTURO DE SONIC?

Sonic Boom: Rise of Lyric

Lo que esperaba que fuese la reivindicación de un héroe, terminó siendo el fragmento de una lenta y algo dolorosa carta de despedida. **Por Erick Amaro**

La crítica en contra de *Sonic Boom* ha sido fuerte. Como muchos, creímos que éste era otro caso de exageración extrema por parte de un público que ya no está satisfecho con los productos en el mercado. Hubiéramos deseado que fuera así. Lo que nos encontramos fue un juego sin vida, lejos del carisma del erizo azul y sus compañeros. Ésta es la triste historia de *Sonic Boom: Rise of Lyric*.

UN FALSO PEDIGREE

A muchos fascinó la idea de ver a un estudio surgir de entre la nada. Big Red Button era una nueva compañía que tomaría las riendas de *Sonic* mientras que Sonic Team se encargaba de un proyecto aparte. ¿Qué nos prometieron? Los líderes de este estudio habían estado a cargo de famosas franquicias de Naughty Dog, pero... ¿nadie se preguntó por qué no seguían en una compañía tan importante?

El hecho es que, por lo visto en este título, se aprecia la falta de estima que se tiene al mundo de los videojuegos en general. *Sonic Boom* no sólo sufre de un rediseño que podría no agradar a muchos, que ni siquiera importa tanto al jugar, sino que encontramos grandes áreas sin alguna pista de a dónde ir, voces que no se detienen y repiten la misma frase una y otra vez y escenas de velocidad atrofiadas por la falta de cuadros de animación en donde todo parece en cámara lenta.

CARICATURA Y JUEGOS EN DISPUTA

Lo que aquí parece importar es dar promoción a la serie televisiva. Es decir, incluso se prometió una conexión entre la versión portátil y casera... conexión que te regala algunos anillos. Incluso estos objetos icono de la franquicia son irrelevantes ya que, a cada golpe, pierdes algunos; si te quedas sin anillos, sólo apareces en el mismo lugar sin penalización. ¿Es un juego enfocado para niños? ¡Ni siquiera eso! Dejemos ese tipo de excusas a un lado.

Enfocarse en un público infantil no exime una baja calidad gráfica, falta de interés en la narrativa y esa monótona y poco interesante música que lo acompaña. ¿Quieres probar lo que es la verdadera desesperación? ¡Prueba el modo cooperativo! Tú y tu compañero estarán luchando por llevar las riendas de la aventura ya que, a cada paso, teletransportarás a tu camarada.





A detalle

Triste

4.0





Género Acción / Plataformas
Plataforma Wii U
Desarrolla Big Red Button Ent.
Pública Sega
Formato Físico y digital
Precio 899 pesos









Grand Theft Auto V



Género Acción y Aventura **Plataforma:** Xbox One , PC y PS4 **Desarrolla** Rockstar Games

Uno de los títulos que más impulsó las capacidades de las consolas anteriores fue *Grand Theft Auto V*, el cual no resaltó gráficamente, pero la posibilidad de cambiar entre tres protagonistas, su mundo abierto con miles de actividades disponibles y los NPCs que tenían itinerario propio, fueron impresionantes.

Rockstar volvió a lanzar este título, pero ahora con las consolas de nueva generación en mente; por supuesto, el salto gráfico es una de las mayores ventajas para considerar volverlo a comprar en las nuevas consolas. La vegetación es lo que recibió la mayor manita de gato, ¡ahora sí hay pasto! Y las texturas y la iluminación tienen detalles que lo hacen ver digno de PS4 o One. A pesar de todas las mejoras gráficas, las diferencias no son increíbles a menos que las veas juntas.

Lo que seguro sí vas a notar es que con presionar solo un botón puedes cambiar de tercera a primera persona. Por más banal que suene este detalle, esto significa que muchas de las animaciones y modelos fueron completamente rehechos para que funcione. Desde una velada romántica con trabajadoras de la calle, hasta las balaceras tipo FPS ¡es prácticamente otro juego si lo pruebas en este modo!

Además de esto, se incluyeron nuevas armas, más vehículos, actividades y coleccionables y ahora hasta 30 personas pueden jugar de forma simultánea en *GTA Online*. Rockstar nos sigue dando razones para querernos perder en Los Santos un año más. **PAULINA**

The Binding of Isaac: Rebirth

Pasable
7.5

Género Dungeon Crawler / Shooter **Plataforma** PC, PS4, PSVita **Desarrolla** Nicalis

Basado en la historia bíblica, el equipo de Nicalis le da un toque macabro al típico dungeon crawler; Isaac es tan sólo un bebé a punto de ser sacrificado por su madre y para salvarse huye a través de extrañas catacumbas. Así es como te verás eliminando moscas, gusanos gigantes, niños decapitados y demás atrocidades con tus lágrimas como munición, aunque podrás adquirir ciertas mejoras y enfrentar varios jefes para llegar a la siguiente fase. Lo retador en *The Binding of Isaac* recae en que genera sus calabozos de forma aleatoria, tal y como sucede en *Spelunky*, por lo que una estrategia nunca es suficiente; tal y como éste, una vez que mueras debes comenzar todo de nuevo. Sus archivos de guardado sirven para conservar los tesoros que compres o encuentres, así como los corazones que hayas ganado a lo largo del juego, al estilo de *The Legend of Zelda*, pero sólo se guardarán una vez que lo hayas concluido.

HUYENDO DE MAMÁ... OTRA VEZ

La versión Rebirth tiene ciertos detalles: gráficos mejorados (el primero estaba hecho totalmente en Flash), más jefes y munición, así como la opción de continuar tu juego de PS3 en su portátil y viceversa. Si eres un gran seguidor del género, sabrás que es todo un emblema actual y que hay cada vez menos juegos como éste; aunque si buscas algo para entretenerte, hace poco entró al programa PlayStation Plus. **PAMELA**



Woah Dave!

Pasable
7.0

Género Arcade **Plataforma** N3DS, PC, iOS, Android **Desarrolla** Choice Provisions

Después del éxito que representó *Bit.Trip Presents Runner 2: Future Legend of Rhythm Alien* para Choice Provisions (antes Gaijin Games), el estudio decidió embarcarse en frescos proyectos, estando entre ellos esta propuesta que a más de uno recordará al clásico *Mario Bros.* y que es obra de su división MiniVisions.

Esto debido a su peculiar mecánica, en la que el héroe en turno, Dave Lonuts, deberá de combatir contra oleada tras oleada de enemigos alienígenas. Para ello deberá hacer uso de cualquier recurso que tenga a la mano, arrojándolo contra sus enemigos (¡incluyendo sus propios huevos!). Dicha sencilla premisa es la que da sustento a esta obra.

¿DÓNDE HE VISTO ANTES ESE BLOQUE DE POW?

En su estado actual, *Woah Dave!* es un arcade puro y sencillo, donde lo que importa es obtener siempre el máximo puntaje sin perecer en el intento. Pero precisamente ese es uno de sus problemas, ya que no hay mucho más que hacer. Aunque hay un modo extra que se desbloquea al alcanzar cierto marcador, la versión para el N3DS que evaluamos no tiene tableros de puntuación en línea.

Esto hubiera sido ideal, al igual que el soporte de StreetPass. Lo que sí aprovecha es el efecto de profundidad de esta portátil, que resalta sus gráficos minimalistas: los amantes de los títulos retro de seguro lo amarán debido a su nivel de desafío y modo de juego. **A. QUATERMAIN**



Kingdom Hearts HD 2.5 ReMIX

Buenazo **8.5**

Género RPG de Acción **Plataforma** PS3 **Publica** Square Enix

Continuando las compilaciones de la franquicia en HD, 2.5 ReMIX es un paquete que incluye tres juegos: *Kingdom Hearts II*, *Birth by Sleep* y los cinemas de *Re:coded*. Lo mejor de *ReMIX* es que *Kingdom Hearts II* es *Final Mix*, versión con cuantiosos extras que anteriormente solo había estado disponible en Japón.
Al igual que *KH 1.5 Remix*, la resolución fue ajustada para widescreen y está en alta resolución, pero *Kingdom Hearts HD 2.5 ReMIX* supera a la anterior compilación en todo sentido. Ahora se incluyeron los dos mejores juegos de la franquicia, además se rehizo la mayoría del audio original.

El que en vez de incluir el juego completo sólo se muestren los cinemas de *Re:coded*, parecería suficiente para quejarse, pero la verdad es que este título tiene muy pocas bondades que ofrecer, por lo que Square nos hizo un favor. Lamentablemente, aun saltándonos todos los segmentos tediosos de juego, *Re:coded* sigue dejando mucho que desear. Fuera de un par de detalles, los aburridos cinemáticos de casi tres horas no nos van a revelar nada que no sepamos ya de la historia de Sora y sus amigos. Con estas dos compilaciones y *Kingdom Hearts: Dream Drop Distance*, ya está todo puesto en escena para que terminemos esta historia en la esperada tercera parte de la serie. **PAULINA**





Tales from the Borderlands: Ep. 1 – Zer0 Sum

Buenazo **8.0**

Género Aventura/Point and Click **Plataforma** Xbox One, 360, PC, PS3, PS4 **Desarrolla** Telltale Games

Nada podía haberte preparado para la fusión entre dos compañías tan diferentes. Siguiendo su ya emblemática estructura por episodios, el equipo transforma *Borderlands* en una aventura interactiva llena de fortuna, sarcasmo y violencia que caracteriza a la marca. Por vez primera puedes controlar a dos personajes: Rhys y Fiona, un cobarde chico proveniente de una corporación y una salvaje, pero astuta joven que terminan haciendo migas tras una serie de incoherentes sucesos... y su lucha por un maletín que resguarda 10 millones de dólares.

¡ES HORA DE HACERSE RICO!

Si no conoces *Borderlands*, ¿vale la pena adentrarse? La respuesta es sí: Telltale explica varios detalles de manera sencilla para los que desconocen Pandora, mientras que los fans se deleitan; los primeros 30 o 40 minutos son lentos pero sirven para cimentar el resto de la historia. La esencia de los cazarrecompensas sigue intacta: burlas, robots, alocados asesinos... y hasta una que otra cara conocida de antiguos protagonistas. A pesar de que no sentimos que nuestras decisiones afectaran, es posible que se noten a partir del próximo episodio. Las secuencias de acción son divertidas aunque llegan en el último cuarto de su duración; por ende hay algunos vacíos de adrenalina que terminan por restar puntos a *Tales from the Borderlands*. **PAMELA**

Escape Dead Island

Sosa **6.0**

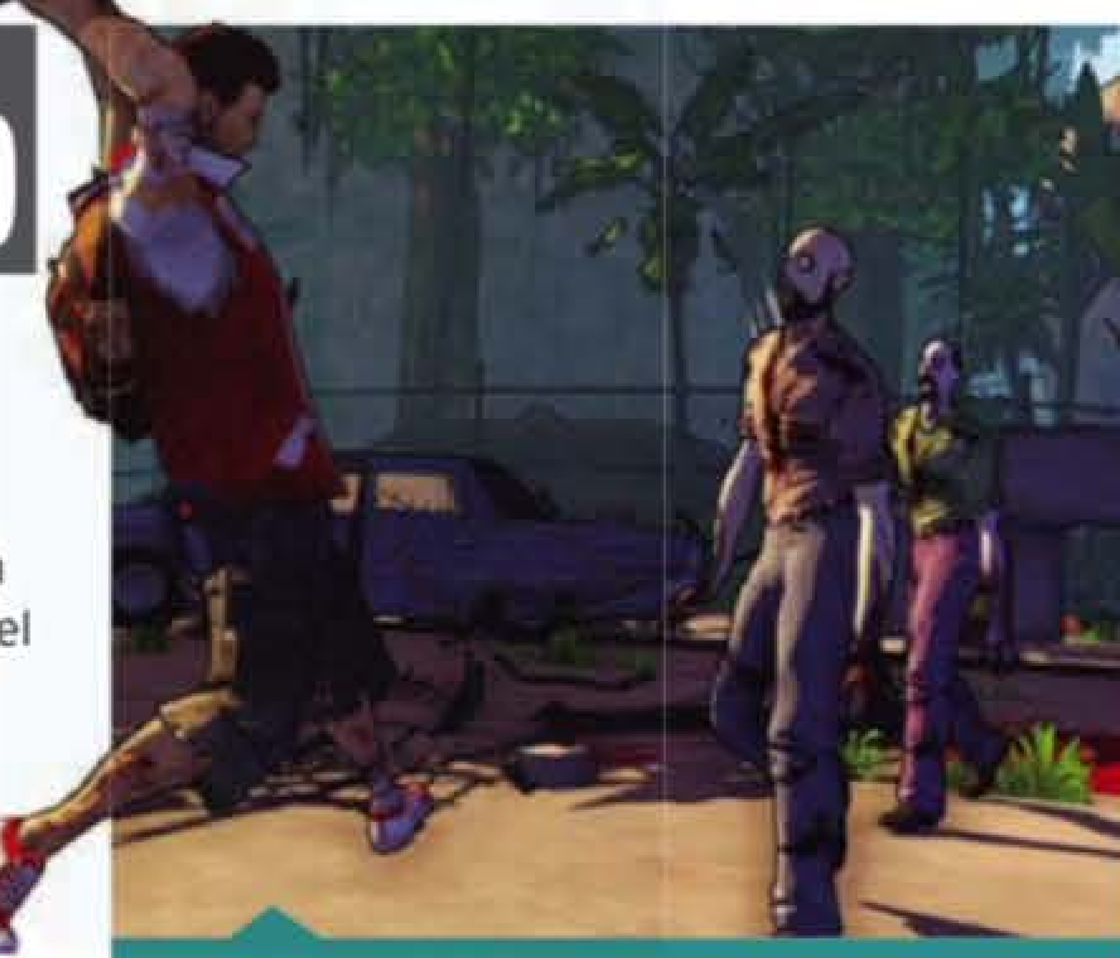
Género Aventura, Survival Horror **Plataforma** PS3, 360, PC **Desarrolla** Fatshark

Deep Silver está a punto de lanzar *Dead Island 2*, y para conectar la primer historia con su secuela, han decidido sacar *Escape Dead Island*. La historia trata de tres reporteros que llegan a una isla y descubren que hay gente muerta... que ataca y come vivos. No pueden regresar porque su bote se hunde en un misterioso accidente. ¿Qué necesitan hacer estos alegres compadres? Buscar una cura y desenterrar los secretos de una farmacéutica que tenía laboratorios en ese lugar.


NI TAN SURVIVAL HORROR

A decir verdad, *Escape Dead Island* dista mucho de acercarse a clásicos del género como *Resident Evil*, por más que lo intenten, y es que son muy contados los momentos en que sientes miedito. Además siempre se cae en la obviedad, pues hasta sin buscarlo, encuentras la forma de escabullirte de los zombis o de encontrar pistas. La movilidad tampoco es una maravilla, es común desesperarte porque tu personaje no haga lo que quieres.

No hay ítems para restablecer tu salud en caso de ataques, esta acción es completamente automática, por lo que sólo basta alejarte un poco y esperar a que el nivel suba. Los enfrentamientos son poco dinámicos, hay pocos movimientos y nunca sentirás que toda la horda de muertos vivientes se te deja ir encima. De los enemigos, la mayoría son lentos, pero hay algunos que han mutado, como el escupeácido y cuesta un poco más de trabajo eliminarlos. **RAFA**



Algo bueno qué decir de este juego, es que la parte gráfica es bastante rescatable, pues el estilo hace que *Escape Dead Island* parezca un cómic con movimiento. Lamentablemente el juego dura poco.


game over





A detalle

Salida
05
de febrero de 2015

Director
Lana y Andy Wachowski
Protagonistas
Mila Kunis
Channing Tatum
Eddie Redmayne
Sean Bean
Douglas Booth
Tuppence Middleton
Género
Ciencia Ficción

LA (OTRA) MUJER PERFECTA

El destino de Júpiter

La Ciencia Ficción de los Wachowski regresa a un guión original desde *Matrix*, pero con algunas reminiscencias de sus trabajos posteriores... ¡y veremos a Mila Kunis! **Por Patricia de la Rosa**

Muchas cosas han ocurrido desde que los hermanos Andy y Lana (que en aquel entonces era Larry) hicieran *Matrix*, su primer gran éxito cinematográfico que, para su mala fortuna, fue seguido de decepcionantes secuelas y algunos éxitos mesurados, que incluyen su más reciente filme, *Cloud Atlas* (2012), película que logró rebasar su presupuesto pero "sólo" por unos cuantos millones de dólares. Sin embargo, los Wachowski decidieron desempolvar la vieja máquina de escribir, y crear una nueva historia de Ciencia Ficción original, y sin involucrar a más personas, desde 1999: *El destino de Júpiter*. Los fans de estos cineastas no se sentirán defraudados, ya que encontrarán muchas similitudes en esta película con algunos trabajos previos, pues las piezas clave en el equipo de trabajo de los Wachowski se han mantenido constantes a lo largo de su filmografía. Tal es el caso del fotógrafo John Toll, quien ha ganado el Oscar por *Leyendas de pasión* (1994) y *Corazón Valiente* (1995), pero que ha trabajado con los hermanos en *Cloud Atlas* y ha definido un estilo muy particular en este tipo de cintas que te hará sentir como en casa (revisa su trabajo en *Iron Man 3*).

LA TERCERA ES LA PERFECTA

Antes de que Mila Kunis fuera considerada para interpretar el rol principal de *El destino de Júpiter*, el papel le fue propuesto a Natalie Portman, quien declinó la oferta. En su lugar se propuso a Rooney Mara (*La chica del Dragón Tatuado*) antes de considerar a Kunis.

EN BUSCA DE LA PERFECCIÓN

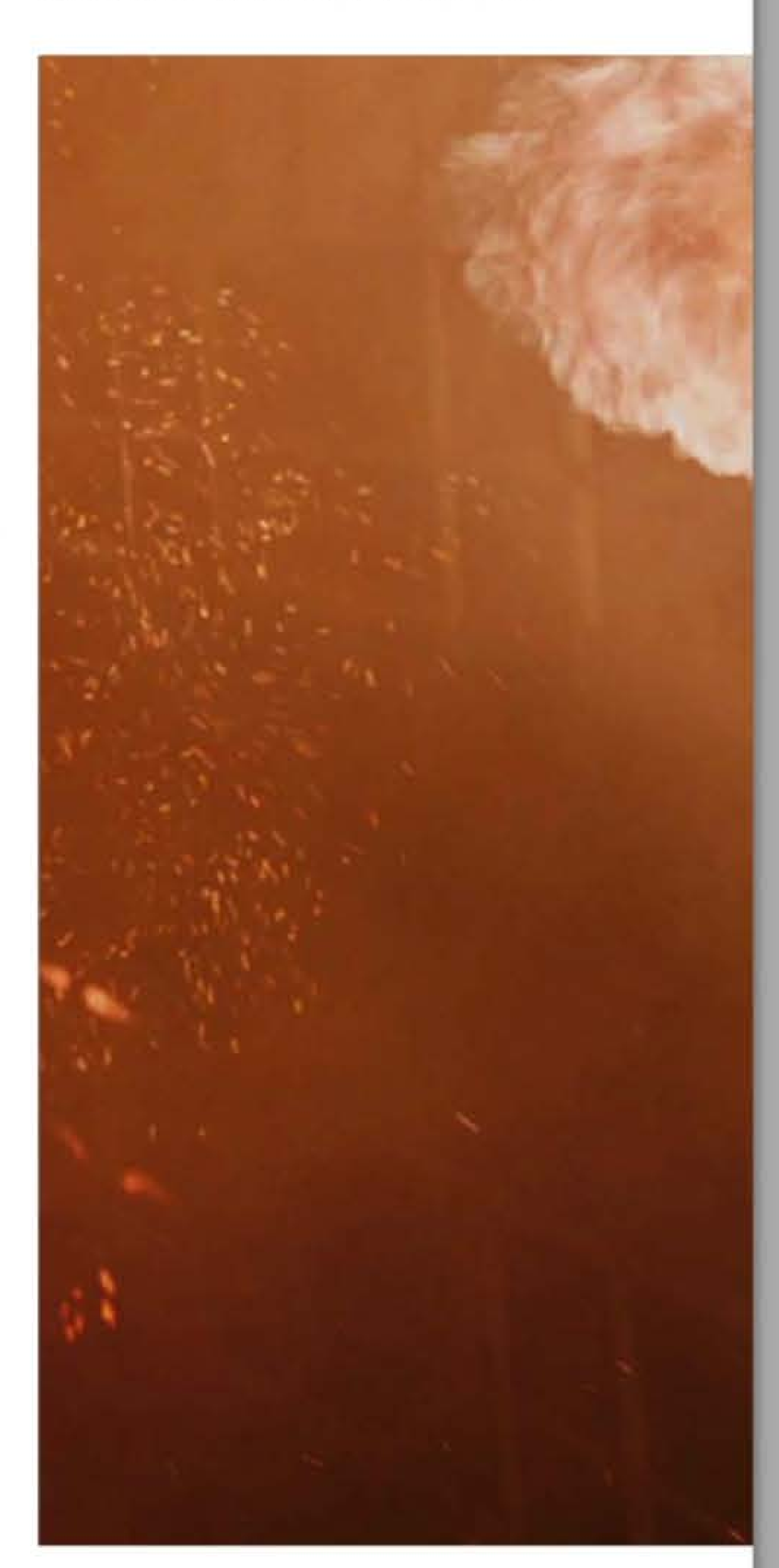
En términos técnicos, estamos convencidos que *El destino de Júpiter* no defraudará; sin embargo, la búsqueda de la perfección en este filme no sólo se refiere al linaje alienígena real de la familia Abrasax (cuyo descendiente es la "insignificante" Jupiter Jones [Mila Kunis], protagonista de la historia), también busca reconciliar a los Wachowski con la Meca del Sci-Fi hollywoodense con un producto que demuestre que su éxito en *Matrix* no fue casualidad.

Sin embargo, aunque la base de la historia suena interesante (realeza alienígena regando su semilla por el universo para preservar su linaje), al final parece que *El destino de Júpiter* sólo consigue ser una buena película de acción con un buen pretexto detrás. Ni la belleza y simpatía de Mila Kunis, cuyo personaje posee un ADN perfecto que detona todo lo que ocurre en el filme, ni el guerrero genéticamente modificado (Channing Tatum), ni el símil de Han Solo llamado Stinger (e interpretado por Sean Bean), logran sostener un argumento que le falta un poco de seriedad en la pantalla... y no lo decimos por los chistoretes. Veremos. GM

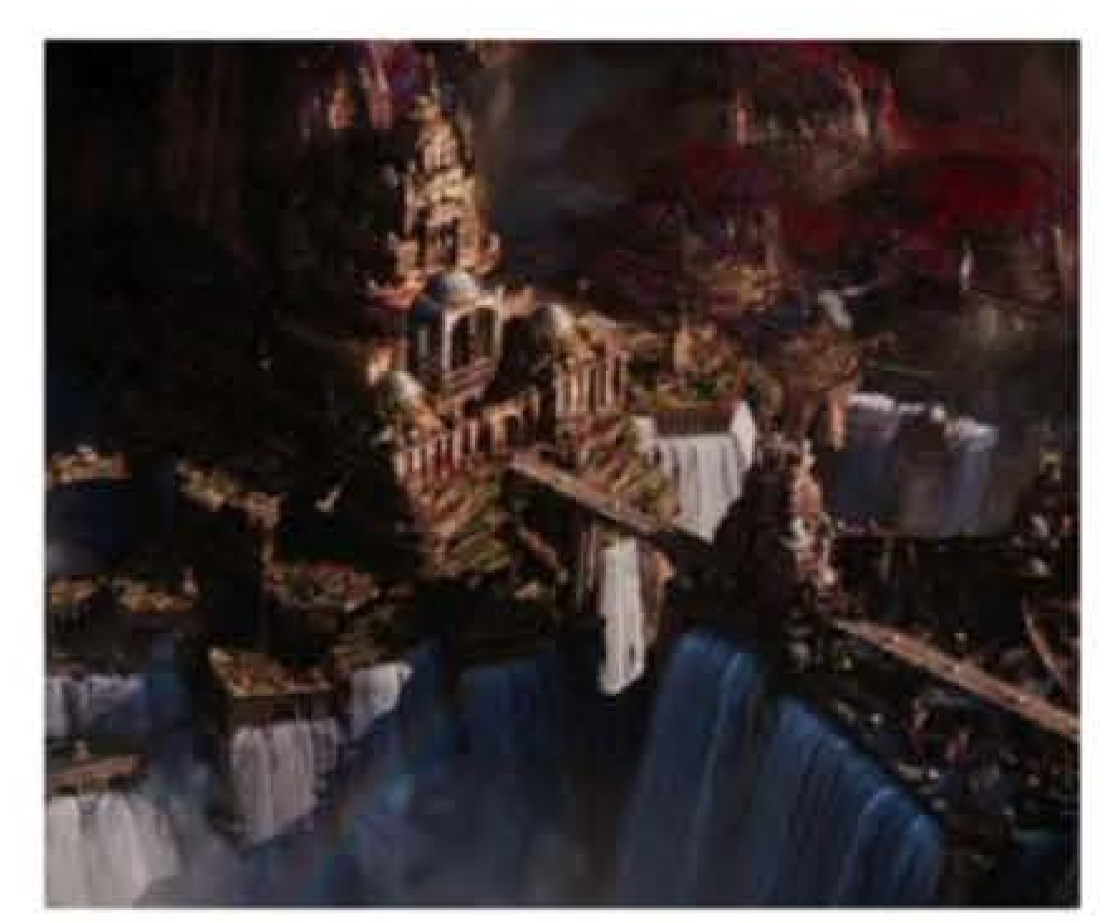
LA FÓRMULA DEL ÉXITO



» GUIÓN
El guión de esta película es de 600 cuartillas, en las cuales se muestra un universo más complejo que en las historias previas de los directores, y en donde destaca un marcado sentido del humor.



series
cine



›› FORMATOS
Para entrar en la moda de los cineastas Sci-Fi, los Wachowski se animaron a dirigir por primera vez en 3D, algo que además de novedoso, presenta incógnitas narrativas que pueden ayudar al filme… o destruirlo.

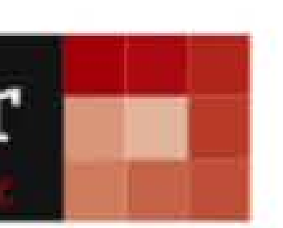


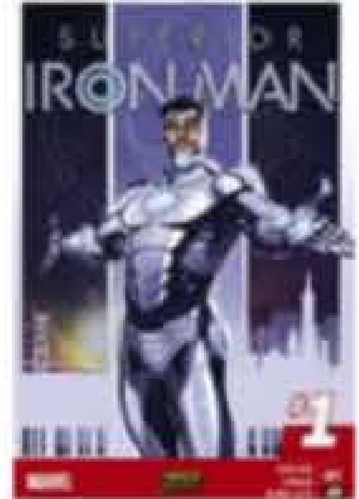
›› ACCIÓN
Este filme está retacado de acción: persecuciones, peleas, velocidad y otros elementos, que buscarán atrapar al público que es fanático de este género (y que va de la mano con la Ciencia Ficción)



›› PACIENCIA
La película fue retrasada aproximadamente nueve meses para que el equipo pudiera trabajar a detalle en los efectos visuales y la postproducción en general. Se espera un trabajo técnico impecable.

Fotos Cortesía de Warner Bros. Pictures





A detalle



calificación
9

Autor
Tom Taylor
Dibujante
Yildiray Cinar
Editorial
Marvel
Año
2014
País
EUA

VUELVE EL VIEJO TONY

Superior Iron Man 1

Uno de los héroes más populares en el mundo de las películas de Marvel se ve reducido a lo peor que puede ofrecer una vida de ambición, opulencia y excesos.

Por Rodrigo Cortés



En los números clásicos de *Tales of Suspense* conocimos a un Tony Stark engreído, molesto, perfecto y nada le provocaba alguna angustia; era todo lo contrario a Peter Parker. El lector tenía que odiarlo hasta los huesos. Pasó el tiempo y a la mala Iron Man aprendió que no podía seguir el mismo camino de siempre si quería ser un superhéroe.

¿DE HÉROE A VILLANO?

Todo cambió para Iron Man después de haberse enfrentado junto a los Vengadores con una versión con poderes psíquicos de Red Skull. Mientras que los más grandes héroes de la Tierra volvían a la normalidad, una versión más oscura de Stark decidió adoptar una versión parecida a la que conocimos en los sesenta.

Muchos pensarán que este cómic trata de ser parecido a *Superior Spider-Man*, sin embargo, la idea de Tom Taylor es convertir a Tony Stark en lo que le sigue de despreciable. En todo momento queremos odiarlo por lo egocéntrico que puede ser, más por el trato que le da a Pepper Potts. Sin ser extraordinario, el arte cumple con la misma línea de las demás historias de Marvel. Será interesante ver cómo funcionará Daredevil como antagonista en esta nueva historia. GM

...THIS IS WHAT WE PLANNED FOR.

TO BE CONTINUED...

MÁS COMIC



Gotham By Midnight #1

★★★★½

Autor Ray Fawkes Dibujante Ben Templesmith
Editorial DC Año 2014 País EUA

Desde la cubierta hasta la última página de esta obra, ilustrada por Ben Templesmith, vemos que no todo en Ciudad Gótica es Batman, el Departamento de Policía o los tradicionales villanos que terminan en el Asilo Arkham o tras las rejas de Blackgate.

Durante esta narración vemos cómo Ray Fawkes convierte a un sitio donde el crimen y el suspenso son protagonistas, en un escenario donde el misterio está atado a todo lo que no podemos o más bien no queremos comprender por miedo a que sea verdad.

El arte, sin ser espectacular, logra llamar nuestra atención de inmediato. Siendo sobrio nos lleva de la mano en una crónica donde apenas sale el Hombre Murciélago y tenemos por personajes principales a un equipo compuesto de un detective, dos oficiales, un forense y una monja. ¿A qué se enfrentan? A todo lo que tenga que estar relacionado con lo sobrenatural. Algo que debe quedar bien claro es que a final de cuentas ésta es una introducción que nos dejará picados por todo lo grande que de seguro vendrá.

Imágenes cortesía Marvel

A detalle

calificación

9

Autor
Naoki Hisaya
Género
Fantasía
Fecha
2014
Estudio
Studio 3Hz
Veredicto
#MuyAfortunada

CON EL FIN DE CUMPLIR UN DESEO

Sora No Method

Éste es un precioso anime que además de envolverte en su historia, también lo hará gracias a su hermosa música y excelentes animaciones. **Por Oscar**

Al elegir el anime del cual les hablaría este mes, poco me imaginaba que iba a gustarme tanto, ya que se veía como otra serie más que abusa del moe para ser atractiva; sin embargo, al meterme un poco más en ella tuve algunos déjà vu por las similitudes que tenía con *Kanon*, donde la amnesia juega un rol significativo en la historia. Mi locura acabó cuando encontré que Naoki Hisaya creó este fantástico mundo (ella misma trabajó en Key para la creación de la novela visual de *Kanon*), pero bueno... entremos de lleno a *Sora No Method*.

RICORDANDO IL PASSATO

La historia nos habla de Nonoka Komiya, quien después de regresar a la ciudad de Lake Kiriya entra nuevamente a la vida de aquellos que dejó atrás cuando se mudó a Tokio. Pasaron un total de siete años, pero en ese transcurso (de hecho después de irse), apareció un misterioso platillo que cambió a la ciudad para siempre. A pesar de que la presencia de esta entidad es pasiva, los ciudadanos tienen sentimientos encontrados con él; algunos quieren que se vaya, mientras que otros incluso venden souvenirs o visitan la zona con fines turísticos.

Por su parte, Nonoka intenta vivir una vida común, pero pronto se topa con Noel, una pequeña y adorable niña que formó parte de su niñez, quien promete cumplirle todos sus deseos. A partir de aquí, se inicia un viaje a través del cual veremos qué fue lo que pasó no solo en los siete años de ausencia de Nonoka, sino también el porqué del cambio de actitud de parte de la gente que conocía a nuestra protagonista. Sí, *Sora No Method* es una preciosa historia de redescubrimiento donde las emociones saltarán del pecho a cada instante y si vieron *Kanon* en su momento, seguramente se sentirán más que bienvenidos al universo que se plantea.

En términos visuales este anime es precioso y no lo digo a la ligera; ya sea que veas de día o de noche la ciudad de Lake Kiriya, cada escenario está cuidado a la perfección y alimenta el paso de nuestros protagonistas de una forma increíble. Por si fuera poco, el platillo que surca los cielos de la región es un elemento muy atractivo que te tendrá contemplándolo por horas, imaginando cuáles son sus secretos. Con respecto a los personajes, todos cuentan con su dosis de moe (moe moe kyun!), pero hay un balance adecuado, y aun si no eres un fanático del estilo te sentirás atraído por ellos. Con respecto a la música de *Sora No Method*, ésta es agradable y juega un papel importante dentro de la historia, ya que gracias a algunas tonadas se desatarán los recuerdos de Nonoka, aspecto que causa que prestes un poco más de atención a las melodías que se entonan y despierten interés con respecto a qué historia hay detrás de ella.

UN DESEO HECHO REALIDAD

Al momento de escribir esto me encuentro dentro de los últimos capítulos de la serie y vaya que ha sido un viaje interesante, porque acompañar a Nonoka, Noel y compañía a lo largo de su reencuentro como viejos amigos tocó un par de fibras emocionales en mí; y de verdad que no me lo esperaba, por la dirección en la que iban los primeros capítulos. Al final del día, *Sora No Method* es un anime que fácilmente podrías dejar pasar, pero uno que recomendaría ampliamente a cualquiera por su accesible, pero gran trama y excelente narrativa; además, tomando en cuenta que sólo tiene 13 capítulos, el tiempo no se convierte en una excusa más. GM

PERSONAJES







Nonoka Komiya
Luego de siete años, Nonoka regresa a su ciudad natal para reencontrarse con todo lo que había dejado. Es muy extrovertida y madura.

anime

MÁS ANIME



Kanon

Autor Mariko Shimizu **Género** Drama, Fantasía, Romance **Fecha** 2002 **Estudio** Toei Animation

Kanon surgió como una novela visual desarrollada por Key (*AIR*, *CLANNAD*, *Little Busters!*) a finales del milenio pasado. Debido a su éxito, Toei Animation adaptó la obra y la lanzó en la pantalla chica con un total de 13 episodios y una OVA. La segunda adaptación (por Kyoto Animation) tuvo un poco más de éxito y permitió la realización de *AIR* y *CLANNAD* en anime.

El argumento de *Kanon* nos habla sobre Yuuichi Aizawa, quien después de siete años (¿notan la similitud con *Sora No Method?*) regresa a la ciudad donde vive su prima para asistir a una escuela; sin embargo, sucesos extraños invaden la región y los recuerdos no solo de Yuuichi, sino también de sus antiguas conocidas, quienes desaparecen por completo. La historia tiene sus montones de clichés, como la niña enferma, la chica samurai, la niña amable y muchos más, pero al final toma dirección a algo único.

Aunque la original de Toei cuenta con animaciones muy detalladas, el remake de Kyoto Animation es donde encontrarás la joya del desierto (si es que logras ignorar el moe en estado crítico de la década pasada).





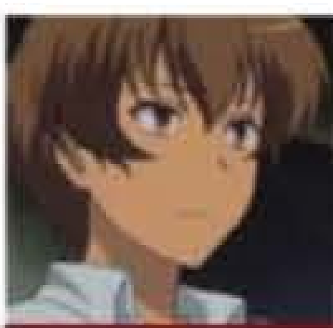
Noel
Una misteriosa niña que parece conocer a Nonoka y busca cumplir sus deseos. Es muy persistente y rara vez se da por vencida.



Yuzuki Mizusaka
Una joven energética y determinada cuyo único desperfecto es la necedad. Actúa sin antes pensar bien las cosas.



Koharu Shiihara
La más dulce de las protagonistas, quien además se preocupa y quiere a sus amigos por igual. Koharu siempre busca verle el lado amable a todo.



Souta Mizusaka
El hermano de Yuzuki parece seco y distante en un principio, pero dentro de sí guarda un gran corazón. Él busca hacer las paces con su hermana.



Shione Togawa
Muy misteriosa, introvertida y parece que no le gusta comunicarse con los demás. La historia nos revela más sobre su personalidad.

coleccionables

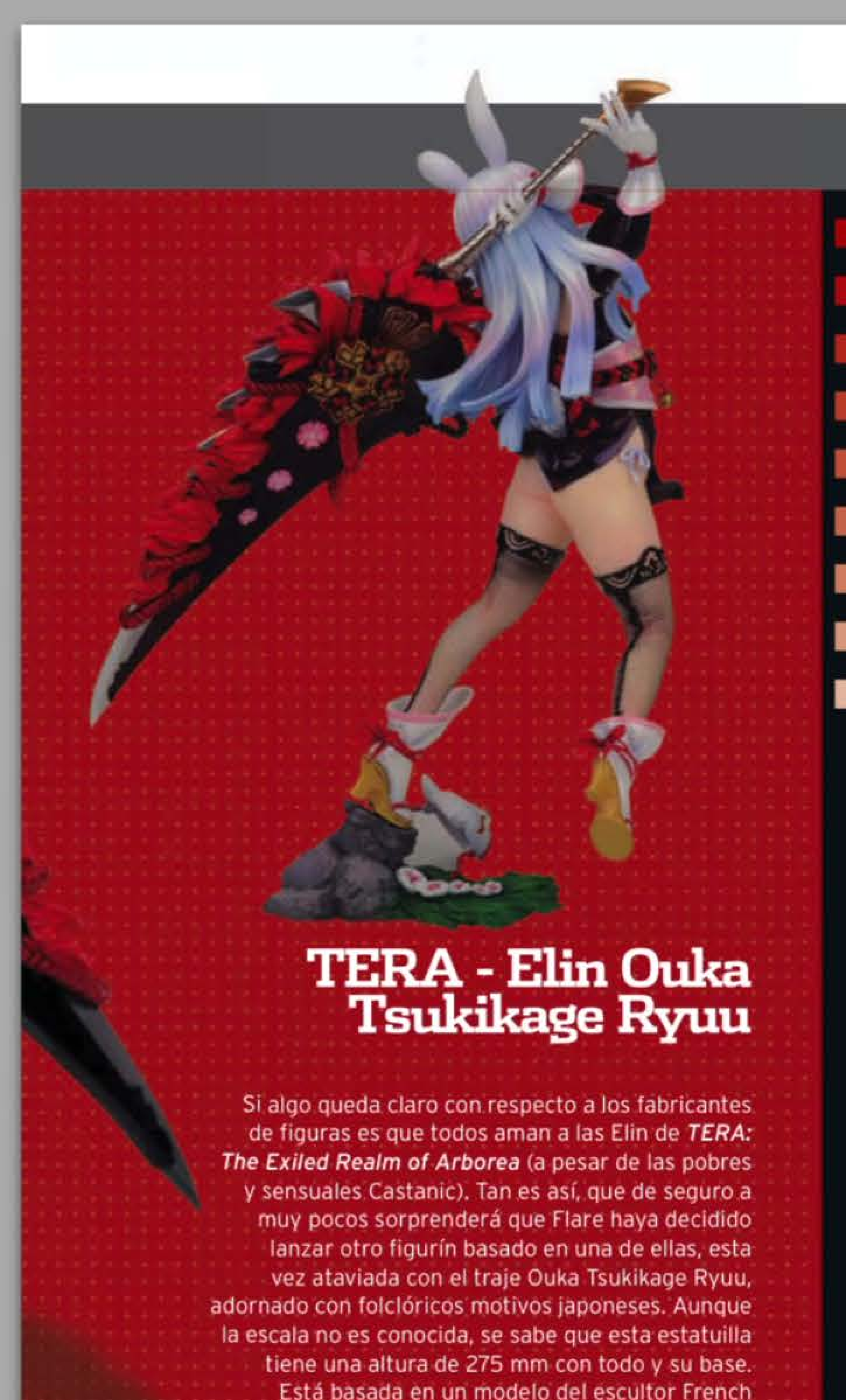
Tanques ligeros, vengadores encapotados y coloridos vinilos para este año que apenas inicia.

Más que videojuegos

Nendoroid - The Dark Knight Rising: Batman Hero's Edition

De manos de Good Smile Company y el escultor Wataru Orita, nos llega esta "tierna" interpretación del Caballero de la Noche, basada en su última película. Esta figura de ABS y PVC tiene una altura de 100 mm, y además de tener partes extras (como su propia capa), cuenta también con los típicos gadgets de este superhéroe, como son su Batarang, Grapnel Gun y hasta su Bati-Señal. Sale a la venta a finales del mes de febrero del 2015.

33 dólares • www.hlj.com



TERA - Elin Ouka Tsukikage Ryuu

Si algo queda claro con respecto a los fabricantes de figuras es que todos aman a las Elin de ***TERA: The Exiled Realm of Arborea*** (a pesar de las pobres y sensuales Castanic). Tan es así, que de seguro a muy pocos sorprenderá que Flare haya decidido lanzar otro figurín basado en una de ellas, esta vez ataviada con el traje Ouka Tsukikage Ryuu, adornado con folclóricos motivos japoneses. Aunque la escala no es conocida, se sabe que esta estatuilla tiene una altura de 275 mm con todo y su base. Está basada en un modelo del escultor French Doll, artista responsable de otros diseños de estas lindas damiselas, y estará disponible hasta abril del próximo año: es por lo mismo que ya puede reservarse con diversos detallistas.

118 dólares • www.amiami.com



htoL#NiQ: The Firefly Diary Limited Edition

Aunque su salida fue retrasada hasta el 24 de febrero, algunos dirán que fue para bien, ya que le dio el tiempo suficiente a NIS America de ofrecer a los dueños del PS Vita una edición limitada de este juego. Además de venir en un empaque especial con su respectiva copia física, trae también un pequeño libro de arte y un disco con la banda sonora de este título, resultado del esfuerzo y dedicación de Masayuki Furuya y su equipo.

29.99 dólares • store.nisamerica.com



Metal Slug: SV-001/I Metal Slug

Para quienes recuerdan con cariño a este pequeño tanque que tantas veces les ayudó en las arcadias de *Metal Slug*, Wave Corporation sacará a la venta en enero una réplica de plástico a 1/24 de escala. Este Metal Slug SV-001 mide 120 mm, y aunque sus orugas son fijas, es capaz de mover verticalmente su torreta y hasta girar al menos 180°. Pertenece a la línea Memorial Game Collection y sale a la venta a finales de enero.

47.99 dólares • www.play-asia.com



THE MUSIC OF GRAND THEFT AUTO V: LIMITED EDITION SOUNDTRACK

¿Te encantó la música de *GTAV*? Entonces te gustará saber que desde diciembre Rockstar lanzó una colección con los temas de este juego. Se trata de 59 canciones de artistas como A$AP Rocky, Tyler, The Creator, Twin Shadow, Wavves, Flying Lotus y Yeasayer, que pueden ser adquiridas en su presentación en CD o clásicos vinilos.

CD: 54.98 dólares | Vinilo: 74.98 dólares • www.amazon.com



Control Xbox One VS Control DualShock 4



CON UNA APARIENCIA OSCURA, MISMA CANTIDAD DE BOTONES Y PALANCAS, DOS CONTROLES SE DISPUTAN EL RECONOCIMIENTO DEL MASTER. ¿QUÉ RESULTARÁ MÁS PODEROSO? ¿LA ERGONOMÍA QUE OFRECE UNO O LA PILA RECARGABLE QUE OFRECE EL OTRO?

ROUND 1

Empezando con todo, el control del Xbox One, que no necesita mote alguno para ser reconocido, demostró que todos los millones de dólares invertidos en encontrar su perfección están por encima de la clásica apariencia de la cuarta generación del DualShock. Su agarre y aguante fueron más que suficientes para dejar fuera de combate de manera contundente a su pobre rival, que nunca vio por donde le pegaron... era "Rocket Science".

ROUND 2

La celebración fue prematura, la pila AA del ergonómico control del Xbox One se estaba acabando y, justo antes de alcanzar su cable USB para volver a funcionar, la luz roja del DualShock 4 pasó a azul demostrando que el mando de Sony estaba listo para seguir el combate. Los golpes que asestaba en el touchpad el ganador de la primera caída sólo resbalaban y sirvieron para que éste, contraatacando, se llevara momentáneamente el combate.

ROUND 3

Los dos ya no podían más. El hule y código de barras del control de Sony estaban lo que siguen de desgastados, mientras que el mando del One sólo buscaba dónde cargarse. Justo cuando pensamos que el duelo terminaría en una especie de empate técnico, con una apariencia más entera, el control de Microsoft, gracias a su más liviano cuerpo, logró moverse más rápido, provocando el error del oponente para así quedarse con la victoria.

WINNER



CON SUS PALANCAS EN ALTO, EL CONTROL DEL XBOX ONE DEMUESTRA QUE TODA LA INVERSIÓN EN ÉL HABÍA VALIDO LA PENA. CON ORGULLO BUSCÓ PILAS NUEVAS Y SE CONECTÓ A SU CABLE. ESO SÍ, SIN OLVIDAR QUE SU SOBERBIA HABÍA SIDO PISOTEADA POR CONFIARSE AL PENSAR QUE EN DOS RONDAS DEJARÍA A SU RIVAL DERROTADO.





DESTINY



DRIVECLUB
JUGAMOS AQUÍ